CASUS BELLI

1er MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION
jeux de rôle, wargames jeux de plateau, figurines

73 *janvier février 93*

JEUX DE RÔLE
Nephilim
Pendragon
Werewolf

DIPLOMATIQUE
Res Publica Romana

Grand Écran
Scénario 16 p. pour L'appel de Cthulhu

Élisez vos jeux préférés!



255 FB - 9 FS - 5.50 $can



Advanced Dungeons & Dragons®

2nd Edition

Guide du Maître

Cette nouvelle version *révisée et mise à jour* pourvoit tout ce dont le Maître de Donjon a besoin pour créer des aventures. Pour joueurs de niveau intermédiaire à avancé, âgés de 10 ans et plus.



ENFIN EN FRANCE

DELIRES PRESENTE

QUEST®

Des centaines de mondes à découvrir
Des milliers de joueurs à rencontrer.

Quest, élu meilleur jeu par correspondance de l'année 1991 par Games Master International, a déjà été adopté par des milliers de joueurs en Grande-Bretagne.

D'un réalisme poussé mais d'une pratique aisée, Quest vous invite à évoluer dans des aventures dont seule votre imagination sera la limite.

Vous aurez à guider jusqu'à quinze personnages pour affronter les périples qui vous attendent. Vous pourrez également entrer en contact avec les autres joueurs que vous croiserez.

Attention, une fois dans le jeu vous risquez de ne plus pouvoir en sortir.



Délires

Comment vous inscrire :

**Envoyez le bulletin d'inscription rempli ou les informations suivantes sur papier libre:
-Nom, Prénom et adresse précise, ainsi que votre règlement (chèque, mandat, ccp) à l'ordre de Délires, à Délires-Quest, 58 avenue de Wagram, 75017 Paris.**

Nom...
Prénom...
Rue..
Ville..................................Code ....

N'oubliez pas de spécifier la formule choisie :

- **Gobelin : 4 tours + livres de règles 92F**
- **Ogre : 8 tours + 1 tour gratuit 184F**
- **Dragon :12 tours + 2 tours gratuits 276F**

Chaque joueur recevra un livre de règles.

36-15 QUEST
Informations et inscriptions

73 Sommaire

ÉLISEZ VOTRE JEU DE RÔLE PRÉFÉRÉ, PAGE 10!

Critiques

28 ▶ *Épreuve du feu :* **Pendragon**, la cour du roi Arthur en version française.

32 ▶ *Épreuve du feu :* **Nephilim**, le jeu de rôle de l'occulte contemporain.

36 ▶ *Épreuve du feu :* **Werewolf - The apocalypse**, les loups-garous écolos version US.

88 ▶ *Sur un plateau :* **Warhammer**, le jeu des batailles fantastiques, plus un scénario.

90 ▶ *Sur un plateau :* **Res Publica Romana**, jeu diplomatique en version française.

96 ▶ *Dossier wargame (suite et fin) :* Des extensions pour **World in Flames**.

98 ▶ *Fiche-jeu :* **Guderian's Blitzkrieg**, un wargame pour l'élite.

100 ▶ *Fiche-jeu :* **Stalingrad Pocket**, un wargame pour tous.

102 ▶ *Fiche-jeu :* **Race for Tunis** et **Bloody Kasserine**, deux wargames simples.

Jeux et aides de jeu

40 ▶ *Profession :* La porte des rêves, de l'utilisation du rêve en jeu de rôle.

76 ▶ *Aide de jeu :* Dies Festus, La fête médiévale.

80 ▶ *Gazette galactique n°1 :* le nouveau rendez-vous des fans de Mega.

92 ▶ *Wargame :* X[e] Championnat de France de wargame, quelques conseils.

94 ▶ *Wargame :* Des règles optionnelles pour Volga 43.

Scénarios de jeux de rôle

I ▶ **Grand Écran L'appel de Cthulhu :** Yacht, rafiot et liqueur d'algues
Tout avait commencé par une invitation à une croisière...

XVIII ▶ Nephilim : Tant va la cruche à l'eau...
Scénario d'introduction pour Nephilim nouvellement incarnés.

XXII ▶ Vampire : Une petite ville si tranquille
La pleine lune est propice aux créatures de la nuit.

XXV ▶ AD&D niveau 6-8 : Le fléau éternel
Une enquête sur une étrange maladie.

XXIX ▶ Rêve de Dragon : La ville immobile
Un scénario à faire jouer par une équipe mixte si possible...



Rubriques habituelles

Calendrier, nouvelles météoludiques **(6)**, BD : Le Gros Bill, *épisode 6* **(10)**, Têtes d'affiche **(22)**, Le petit capharnaüm n°10 : *tout faire mais pas n'importe comment!* **(82)**, Métalliques **(84)**, Inspirations wargame **(104)**, Inspirations Romans, BD, Universalis **(106)**, En direct de la rédaction, Debriefing, clubs, fanzines, minitel **(108)**, Petites Annonces **(114)**.

Couverture : Reynolds

*N'oubliez pas notre **bulletin d'abonnement** en page 99, ainsi que **l'encart abonnement**, au mileu du magazine.*

CASUS BELLI n° 73. Janvier-Février 1993. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél.: (1) 46.48.48.48. Fax: (1) 46.48.49.88. Périodicité: bimestrielle. Dépôt légal: 1er trimestre 1993. n°8600977. Commission paritaire n°63.264. Copyright© CASUS BELLI 1993. DIRECTION-ADMINISTRATION. Président-directeur général: Paul Dupuy. Directeur général: Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint: François Fahys. Directeur de la publication: Paul Dupuy. Directeur financier: Jacques Béhar. Directeur marketing et commercial: Francis Jaluzot. Directeur des Etudes: Roger Goldberger. Directeur commercial publicité: Patricia Brault. Directeur du département télématique: Michel Brassinne. RÉDACTION. Rédacteur en chef: Didier Guiserix, assisté de Jean Balczesak. Rédacteur-en-chef adjoint: Pierre Rosenthal. Coordination wargame: Laurent Henninger. Secrétaire de rédaction: Agnès Pernelle. Maquette: Jean-Marie Noël assisté de Valérie Quézada. Secrétariat: Valérie Tourre. Illustrateurs: Franck Achard, Rolland Barthélémy, Olivier Bédué, Bernard Bittler, Didier Guiserix, Florence Magnin, Thierry Ségur, Pascal Tetrel, Matthieu Roussel. SERVICES COMMERCIAUX. Directeur marketing et commercial adjoint: Jean-Charles Guerault. Abonnements et marketing direct: Patrick-Alexandre Sarradeil assisté de Brigitte Crouzat. Commande des anciens numéros et reliures: Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Vente au numéro: Pierre Bieuron. Réassorts et modifications: Terminal E 91. Téléphone Vert: 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures: Valérie Lahanque, Tél.: (1) 46.48.48.26. PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél: (1) 46.48.49.71. Excelsior Publications S.A., capital social: 11.100.00F, durée 99 ans. Principaux associés: M. Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. Imprimeries SAIT- Tél: (1) 30.50.40.90 et Dulac - Tél: (16) 32.39.50.71.

ABONNEMENTS. Relations clientèle abonnés: par téléphone au (1) 46.48.47.08 de 9h à 12h; par courrier à Service abonnements, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Parix Cedex 15. Tarif France métropolitaine: 150F, 6 numéros par an. Tarif Canada: 36$CA, contactez Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Tarif Suisse: 53,5FS, contactez Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios: L'appel de Cthulhu est un jeu Chaosium édité en francais par Descartes Editeur, Vampire est un jeu White Wolf publié en français par Hexagonal, AD&D est un jeu publié par TSR, Rêve de Dragon est un jeu publié par Ludodélire, Nephilim est un jeu publié par MultiSim.

Éditorial

Ok ! Ok... L'essayer, c'est l'adopter : le scénario Grand Écran reviendra désormais un numéro sur deux, pour vous emporter plus loin dans les maelströms de l'aventure !

Certains d'entre vous ont été surpris par la disposition, tête-bêche, de ce scénario 16 pages et des scénarios habituels. Le procédé n'est pourtant pas original, et il est pratiqué lorsqu'il s'agit de publier dans un même ouvrage deux sujets distincts. Des romans de SF furent édités ainsi, Games Workshop utilisa ce système pour des scénarios jumeaux de L'appel de Cthulhu, système employé aussi pour des livres ou fascicules bilingues... Nous l'avons repris car il nous semblait important que le Grand Écran ait son propre dessin de couverture. Or s'il avait été à la suite des scénarios, la « couverture » aurait été en page intérieure, cachée au centre de l'encart. Cela aurait été dommage... Un moyen pour repérer d'un coup d'œil ces encart « bifaces » : ils sont imprimés en bleu marine. Le hors-série scénarios n'a pas non plus moisi dans les kiosques, qu'il a fallu réapprovisionner. Le suivant, prévu à l'origine pour l'hiver prochain, a été avancé à juin. A propos de ces hors-séries, un mot aux abonnés : il ne nous est pas possible, pour l'instant, de vous les proposer dans la formule d'abonnement. Car il faudrait, un an à l'avance, en donner le contenu et les dates de parution. Or ces numéros spéciaux n'ont pas encore la régularité requise. Du fait de son maigre succès, le HS Grandeur-nature n'aura pas de petit frère, alors que comme on l'a vu, le prochain HS scénarios est avancé. Qu'en sera-t-il du HS Jeux de Stratégie prévu pour avril ? Bien malin qui pourrait le dire. Il faudra donc attendre encore un peu, pour s'abonner aux hors-séries, qu'ils aient pris leur vitesse de croisière...

Didier Guiserix

NOUVELLES DU FRONT

PRÉSENT

Laval

20 et 23 janvier

Dans le cadre de la manifestation *Le polar c'est à voir !*, organisée par les étudiants en BTS Action commerciale de Château-Gontier, des **parties de L'appel de Cthulhu et James Bond 007** auront lieu au Ludo Clep de Laval, 8 impasse Haute Chiffolière. Contact : Pascal Bisso au (16) 43. 56.41.31.

Limoges

23 janvier

La Compagnie Grise organise pour la deuxième année consécutive une **journée « jeux à la Croc »**, avec le magasin La Lune Noire, au CCSM Jean Le Bail. On pourra y jouer à tous les jeux du maître (plus Shadowrun), et évidemment le rencontrer, l'interviewer, lui demander des dédicaces. Renseignements : (16) 55.37. 63.61.

Coupvray

23 janvier

L'association Rêves et Légendes organise un **tournoi de jeux de rôle** à la salle polyvalente de Coupvray (77). Contactez Marc au (1) 60. 25.14.47.

Aix-en-Provence

29/30 janvier

L'association Les Enfants d'Iluvitar organise une **murder-party sur le thème des vampires**. Renseignements : MJC Prévert, 24 bd de la République, 13100 Aix-en-Provence.

Evry

7 février et au-delà

L'association Intrigue commence un **grandeur-nature futuriste et paintball** qui se déroulera deux fois une journée par mois, et un week-end tous les deux mois. D'après les organisateurs ce sera un GN avec un quart rôle, un quart stratégie/diplomatie, moitié paintball. Contact : Association Intrigue, 2 impasse Maxime Lisbonne, 91000 Evry. Tél. : (1) 60.78.40.20.

FUTUR

Issy-les-Moulineaux

30/31 janvier

L'espace Icare et le club Gore vous convient à un **tournoi de jeux de rôle** qui se déroulera sur trois aventures de thèmes médiéval-fantastique, contemporain et science-fiction. Contact : club de jeux de rôle Gore, 31 boulevard Gambetta, 92310 Issy-les-Moulineaux. Tél. : Yann au (1) 47. 36.72.92 après 18 h.

Marseille

30/31 janvier

L'Ecole nationale supérieure de Physique de Marseille organise un **tournoi de jeux de rôle** en deux manches sur AD&D, AdC, Stormbringer, RQ, Star Wars, Paranoïa, James Bond, etc., ainsi qu'un concours de figurines, dans les locaux de l'école, avenue Escadrille Normandie-Niemen. Tél. : (16) 91.28.80.55.

Bordeaux

5/7 février

Le Festival des jeux qui aura lieu au Hangar, en centre ville, proposera de participer ou concourir à toutes sortes de jeux, y compris les jeux de simulation ou de rôle.

Draguignan

6/7 février

Le club Le Dragon des Remparts organise son premier **tournoi de jeux de rôle**. Renseignements : M. Roland Fistoresi, Les genêts 2, 83780 Flayosc. Tél. : (16) 94.84. 60.84.

Reims

6/7 février

Le Bureau des élèves de l'ESC Reims organise **les Arènes du jeu 1993**, en collaboration avec Pass'Temps et la FFJDS. Programme des tournois : AD&D, L'appel de Cthulhu, INS/MV, James Bond 007, Stormbringer, Nephilim (avec les auteurs), Zargos, Formule Dé, Junta, Diplomacy. Egalement : éliminatoires régionales d'Abalone, mini-tournois, concours de figurines, stand de bande dessinée. Contact : BDE ESC Reims au (16) 26.84.25.40 ou (16) 26.08. 16.69 (demandez Romain).

Cannes

13/20 février 1993

Le Festival des jeux de Cannes permet comme chaque année, en plus des jeux dits classique, de participer à des activités comme : le 6e triathlon cannois de jeux de rôle (13/14) ; des tournois de Formule Dé (15/19), de Space Hulk et Fief II (20) ; le Grand prix de Cannes de jeu de guerre antique et médiéval. Renseignements : Direction de l'événementiel, SEMCE, Palais des Festivals, esplanade Georges Pompidou, 06400 Cannes. Tél. : (16) 93.39.01. 01. Signalons également la remise des As d'or du Festival le 19 au soir, avec la présence de Didier Guiserix dans le jury. Le lauréat du Super As d'or de l'année dernière était Quarto.

Rueil-Malmaison

20/21 février

Real Time organise un **grandeur-nature années vingt** intitulé *Prohibition & Gangs* dans les salons du Bateau des Impressionnistes. Renseignements et réservation auprès de Real Time, 13 rue Flatters, 75005 Paris. Tél. : (1) 43.36.03.93 (entre 10 h et 18 h).

Toulouse

20/21 février

Le Cercle de l'Ultime, de l'Ecole nationale de l'Aviation civile, organise un **tournoi de jeux de rôle**. Le 20, campagne de 12 h sur AD&D ou AdC ; le 21, aventures de 6 h sur JRTM, Stormbringer, Cyberpunk, Star Wars, Bloodlust, Desperados. Renseignements : Pascal au (16) 62.17.58.94 ; ou Club jeux de rôle ENAC, 7 avenue Edouard Belin - BP 4005, 31055 Toulouse Cedex.

Aix-en-Provence

20/21 février

L'association Les Enfants d'Iluvitar organise un **tournoi de jeux de plateau** à la MJC Prévert, 24 bd de la République, 13100 Aix-en-Provence. Au programme : Diplomacy, Civilisation, Blood Bowl, Illuminati, Formule Dé, Zargos, Excalibur. Il est également prévu une **murder-party science-fiction** en soirée. Renseignements : L'Archimage au (16) 42.38.54.00.

Tours

20/21 février

L'Ecole d'ingénieur de Tours organise ses **24 heures des jeux de simulation inter Grandes Ecoles**. Au programme, comme l'année dernière, des tournois de jeux de rôle, wargames, jeux de plateau. Mais également un grandeur-nature diplomatique international, et une reconstitution historique de la bataille d'Eylau avec 70 wargameurs s'affrontant sur un terrain de 200 m², avec 2500 figurines. Contact : Ecole d'ingénieur de Tours, rue Marcel Dassault, BP 0407, 37004 Tours Cedex. Tél. : (16) 47.27.35.95.

Moneteau

20/21 février

L'Esprit vagabond organise au Foyer des jeunes de Moneteau (près d'Auxerre), un **24 heures non-stop de jeux de rôle**. Tél. : (16) 86.40.66.26.

Carcassonne

20/21 février

La section jeux de rôle de la MJC de Carcassonne, avec l'appui de la FDMJC, de la DDJS, de la DRAC, et du CIDJA (ouf !), organise un **Salon du jeu de rôle** avec de nombreuses initiations et démonstrations. Contact : MJC Carcassonne, 91 rue Aimé Ramond, 11000 Carcassonne. Tél. : (16) 68.25.86.68.

Marseille

21 février

Lior Attias et Muriel Ballotti organisent, avec la participation du Dragon d'Ivoire, un **tournoi de jeux de rôle** à l'ESDE Sup, 26-28 cours Pierre Puget, 13006 Marseille. Renseignements : Muriel au (16) 91.77.25.63.

Château du Salois

22/24 février

L'association Rêve de Titans devient Alteratio • Realitatis France (association de GN d'origine suisse) et organise à cette occasion un **grandeur-nature médiéval-fantastique** intitulé *Retour à la maison*. Contact : Bernard Lacote, 4 avenue des Combattants, 69500 Bron. Tél. : (16) 72.37.88.81.

Toulon

24/25 février

Le CREP des Lices organise une **convention comptant pour les championnats régionaux de wargames historiques et fantastiques**. Au programme : Warhammer Battle, Warhammer 40.000, Epic Space Marine et Newbury Fast Play. Renseignements : CREP des Lices, avenue des Lices, 83000 Toulon. Tél. : (16) 94.91.08.70.

Paris

26/28 février

Le **Ier Souvenir impérial** et **le VIIIe Championnat de France de Diplomacy** seront consacrés aux jeux de stratégie, avec bien sûr le championnat de France de Diplomacy, mais aussi de nombreuses simulations historiques, dans le cadre du bicentenaire de la Révolution. Le lieu : mairie du XVe arrondissement. Renseignements auprès de Xavier Blanchot, 99 bd Raspail, 75006 Paris. Tél. : (1) 45.48.21.68.

Tournon-sur-Rhône

27/28 février

Le club Turris Fortissima organise une **convention de jeux de rôle** à la MPT de Tournon, 36 quai Gambetta, 07300. Au programme : Blue Max, grandeur-nature diplomatique, jeux de rôle médiévaux... Contact : Fabien au (16) 75.08.21.22 (heures de bureau).

Paris

27/28 février

Les clubs Stratégie et Sortilèges, et Febus avan ! de Tarbes montent à Paris pour organiser la quatrième édition du **Masters national de jeu d'histoire antique-médiéval avec figurines 25 mm**, qui se jouera sur la règle Charges. La mairie du XVe arrondissement accueillera non seulement les meilleurs figurinistes mais aussi ceux qui veulent découvrir le jeu (tables libres, reconstitution historique géante). Contact : Stratégie et Sortilèges chez Pascal Depredurand, cité radieuse, esc. 5, 65000 Tarbes, tél. : (16) 62.93.35.63 ; ou Febus avan ! 136 ch. de la Salade Ponsan, Tour 2, résidence Bons Voisins, 31000 Toulouse, tél. : (16) 41.93.09.24.

Nancy

27/28 février

La Confrérie du Lion Aleajacteur et le club des jeux de simulation de la Faculté des Lettres de Nancy II organisent une **convention année 1909** avec un scénario Maléfices et un tournoi Diplomacy, à la galerie Nancy Thermal. Renseignements : Confrérie du Lion Aleajacteur, M. Rodolphe Mangeot, résidence Edelweiss, appt 216, 7 rue de Turique, 54000 Nancy. Tél. : (16) 83.95.14.12.

Marseille

Week-ends de mars

La Guerre en Pantoufles organise, à l'occasion de son 10e anniversaire, et pour la 3e année consécutive, **Mars en Guerre**, des rencontres sur les jeux de figurines d'époques antique et napoléonienne, sur des jeux de plateau tactiques, pendant les quatre week-ends du mois de mars. Renseignements : La Guerre en Pantoufles, 63 c rue Sainte-Cécile, 13005 Marseille. Tél. : (16) 91.25.87.75.

Le-Mée-sur-Seine

6/7 mars

Comme chaque année, le club À l'Ombre du dé organise un **tournoi sur le jeu Britannia**, à la MJC, 361 avenue du Vercors, 77350 Le-Mée-sur-Seine. Renseignements par courrier à la MJC, ou par minitel 3615 Akela BAL Elendriel.

Tarbes

6/7 mars

Le club Stratégie et Sortilèges organise, dans la salle des fêtes de la mairie de Tarbes, **Le Défi des Bigerriones 1993**, ouvert à tous les figurinistes, débutants ou confirmés (sur la règle Charges). Contact : Stratégie et Sortilèges chez Pascal Depredurand, cité radieuse, esc. 5, 65000 Tarbes.

Lyon

13 mars

Le Ludik Club organise un **tournoi d'AD&D** au 10 rue François Dauphin, Lyon 69002, suivi d'une nuit du jeu. Contact : Loïc au (16) 72.36.37.35.

Poitiers

13/14 mars

L'Ordalie organise le **2e Trophée Diane de Poitiers** avec la **2e Coupe de France Cyberpunk**, ainsi que de nombreux autres tournois de jeux de rôle : Star Wars, Warhammer, James Bond, In Nomine Satanis, Gurps Conan (sous réserve), Aventures Extraordinaires & Machinations Infernales (Simulacres) ; de jeux de plateau : Civilisation, Formulé Dé, Zargos, Blood Bowl. Renseignements : Thierry au (16) 49.01.06.51, ou la boutique du Dé à 3 faces au (16) 49.41.52.10.

Limoges

13/14 mars

La Lune Noire, l'A.B.D.L. et La Compagnie Grise organisent, avec la participation de La Citadelle du jeu et Alter Ego le **8e Salon du jeu de rôle et de simulation de Limoges**, au Cercle Union Turgot à Limoges. L'accent sera mis comme d'habitude sur les démonstrations et la découverte des jeux. De nombreux auteurs et professionnels seront aussi présents. Enfin on jouera à Formule Dé version géante (avec des « Majorette »). Renseignements auprès du magasin La Lune Noire ou au (16) 55.37.63.61.

Creil

13/14 mars

La Guilde de Picardie participera au **7e Festival de la bande dessinée de Creil** (Oise). L'invité d'honneur étant Jean Graton, l'auteur de *Michel Vaillant*, des animations tourneront autour de Formule Dé et d'Indianapolis. Parmi les dessinateurs connus des ludomanes signalons Florence Magnin, Rolland Barthélémy, Bruno Bellamy, Var Anda. Des animations et initiations au jeu de rôle auront lieu en présence des auteurs de Hurlements, Nephilim, Simulacres, La méthode du Docteur Chestel, et des scénarios de INS/MV. Renseignements : C.C. Georges Brassens au (16) 44.24.54.64 ou Olivier Guillo au (16) 44.54.74.05.

Sucy-en-Brie

13/14 mars

Pour fêter ses dix ans, le Club des Aventuriers de Sucy organise un **week-end ludique** non-stop. Au programme : initiations, démos, tournois (AD&D[1], AdC, Star Wars, Diplomacy, Junta, Full Metal Planète), Warhammer Battle géant, concours de peinture de figurines. Renseignements : Rémi Tuillier au (1) 49.82.41.46 ou Olivier Nicolas au (1) 45.90.87.70 après 19 h.

Nantes

20/21 mars

Week-end ludique au lycée de Notre-Dame-de-Toutes-Aides avec jeux de l'imaginaire et de simulation. Contact : Jean-François Pineau, 15 avenue des Pétales, 44300 Nantes.

Paris

3/4 avril

Le **Masters de Formule Dé** aura lieu au 56e étage de la tour Montparnasse (vue panoramique garantie). La manifestation est organisée par l'ASPIFD. Renseignements au (1) 47 91 44 61.

Paris

10/18 avril

Comme chaque année, de nombreux éditeurs présenteront des démonstrations de leurs jeux au **Salon des jeux de réflexion** de la Porte de Versailles. Le stand Casus Belli accueillera comme invité exceptionnel Gary Gygax (le co-créateur de Donjons & Dragons, créateur d'AD&D, Cyborg Commando et Dangerous Journeys).

Angers

17 avril

L'équipe de Lettres infinies annonce un **grandeur-nature fantastique 1920**, au château de Baracé (à 40 km d'Angers) ; effets spéciaux réalisés par Créator Studio. Contact Gaël Vallée, 7 place du Maréchal Juin, 49240 Avrillé. Tél. : (16) 41.69.31.76.

Heillecourt

17 avril

La Guilde du Centaure, membre de la Guilde de Lorraine des jeux de simulation organise son **2e Festival d'impro**. Cette manifestation propose une soirée originale : les maîtres de jeu ne découvrent (n'ayant choisi que le thème : médiéval-fantastique, contemporain ou futuriste) le synopsis du scénario que le soir même. Les joueurs ne connaîtront le monde et le jeu (choisis par le MJ) qu'au début de la partie. Au MJ de broder sur la trame du synopsis et aux joueurs de s'amuser. Il n'y a ni arbitrage, ni compétition, ni lots. Renseignements et inscriptions à Maison du Temps Libre, 11 rue Gustave Lemaire, 54180 Heillecourt. Tél. : Julien au (16) 83.90.18.28.

▷



NDF

Le Quesnoy

17/18 avril

Le club de jeux de rôle Arcane organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le Bastion royal et les fortifications Vauban du Quesnoy. Inscriptions et renseignements : Sébastien Delhomelle, 31 rue de Rome, 59130 Lambersart. Tél. : (16) 27.96.62.72 (BDE Ecole des Mines de Douai, en semaine de 19 h à 20 h).

La-Seyne-sur-Mer

8/9 mai

Le Fast et La Confrérie des Ténèbres organisent une **convention non-stop de jeux de rôle, wargames historiques et fantastiques, figurines**, à la salle des fêtes de La-Seyne-sur-Mer. Présence de Patrick Durand-Peyroles. Il s'y déroulera les éliminatoires régionaux des championnats de wargames historique et fantastique (W. 40K, W. Epic, W. Battle, Newbury Fast Play). Renseignements : BIJ, 6 rue Léon Blum, 83500 La-Seyne-sur-Mer. Tél. : (16) 94.06.07.80.

Paris

22/23 mai

L'Association de Jeux de Rôle et Stratégie de l'Ecole supérieure de Gestion organise le **Trophée Eternam**, un tournoi jeux de rôle et de stratégie ouvert à tous les publics, à la mairie du XII[e] arrondissement de Paris. Contact : AJRS, 25 rue St-Ambroise, 75011 Paris. Tél. : (1) 43.57.69.46.

Angles-sur-l'Anglin

17/18 juillet

L'association Les Mystiques R.A.T. organisent un **grandeur-nature historico-légendaire** : *Excalibur*. Contact : Les Mystiques R.A.T., rue du Champ de foire, 86260 Angles-sur-l'Anglin. Tél. : Romain au (16) 49.42.83.91.

CÔTÉ JARDIN

Genève

23 janvier

L'association de grandeur-natures Alteratio • Realitatis organise une **journée spéciale combats de théâtre**. On apprend à faire semblant de se battre, avec ou sans arme, avec Jef Saintmartin, spécialiste de la cascade sur scène. Contact : Shiva Thomas, 23 rue du Village, 1214 Vernier, Suisse. Tél. : (19.41) 22/341.15.18.

Canton de Vaud

13 février

Un **grandeur-nature « spécial parents »** est organisé par Alteratio • Realitatis, afin de permettre aux aînés de savoir ce que font leurs rejetons. Contact : Thomas Schmuziger, 12 chemin des Halliers, 1234 Vessy, Suisse. Tél. : (19.41) 77/24.40.83 ou (19.41) 22/784.27.28.

Payerne

27-28 février

Le carnaval Brandons de Payerne sera l'occasion pour l'association Alteratio • Realitatis de présenter un **char « interactif »** avec barbares, princesse, jongleurs, cracheurs de feu... Pour participer, contactez Eric Pallavicini, 2 rue de Montepelleir, 1530 Payerne, Suisse. Tél. : (19.41) 37/61.83.54.

Prochain numéro : 10 mars

Date limite de réception des annonces de manifestations : 16 février.

Écrivez, ne nous téléphonez pas ! No Phone ! Pericoloso telefonar ! Nø Fönøtôn ! Utilisez les élåns pøstö !

Soyez suffisamment précis dans vos indications : il nous est difficile de publier une annonce qui propose un tournoi de jeux de rôle ou bien de plateau, qui aura lieu dans le courant du mois de mars, d'avril ou de mai, dans un lieu restant à définir mais peut-être bien en Slovénie...

Pour toute demande de renseignement à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse.

Presque tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle ou le wargame (en général de 10 à 70 F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 50 à 400 F en moyenne).

Lausanne/Genève

13 mars/27 mars

L'association Alteratio • Realitatis organise un **grandeur-nature médiéval-chevaleresque** intitulé *Princesse Isandre ou La geste courtoise*. Contacts et inscriptions : Fabien Michaud, 21 avenue de Béthusy, 1005 Lausanne, Suisse. Tél. : (19.41) 21/312.03.75.

Gênes

26-27-28 mars

Ianua Fantasy est la **4[e] convention génoise du jeu de simulation, de rôle et de société**. Le lieu : Instituto Brignole (Albergo dei Poveri), Piazzale Emanuele Brignole, Genova. Renseignements : Ass. Genovese Giochi di Ruolo Labyrinth, Vico Sant Antonio 5/3a, 16126 Genova, Italie. Tel. : 010/887991.

Wéris-Durbuy

15/17 avril

Rivelwood II est le second épisode d'une **saga grandeur nature** basée sur l'univers décrit par Tolkien dans *Le Silmarillion*, organisé par l'ASBL La Guilde des Fines Lames sur le site mégalithique de Wéris-Durbuy. Contact : Damien Jacob au (19/32) /(0) 41.65.69.83 ou ASBL « GDFL », 12 avenue du Parc, 4053 Liège-Embourg, Belgique.

Nyon

Avril

L'Auberge III ou La geste du Sang est le 3[e] volet d'un **grandeur-nature médiéval-fantastique**, se déroulant sur deux jours, et organisé par Alteratio • Realitatis. Renseignements : Didier Charlet, 9 avenue de Cour, 1007 Lausanne, Suisse. Tél. : (19.41) 21/617.30.26.



8e SALON DES JEUX

Jeux Educatifs, de Société, de Rôle, de Simulation, d'Histoire, de Stratégie, de Chiffres, de Lettres ...

AVEC LE 14e SALON INTERNATIONAL DE LA MAQUETTE ET DU MODELE REDUIT

Comité des Expositions de Paris

Illustrateur Christophe DROCHON

COMITE DES EXPOSITIONS DE PARIS – 55, quai Alphonse Le Gallo - B.P. 317 - 92107 Boulogne Cedex – Tél. : (1) 49 09 60 82 - Télex : 632 580 F - Fax : (1) 49 09 61 06

Élisez les Trophées

Et nous, et nous ?

Ce n'est pas une raison bien sûr, mais depuis quelques années, toutes les productions « reconnues » du domaine industriel ou artistique se voient remettre des prix, trophées, etc. Le prix n'est pas en lui-même une preuve de qualité (ce sont sa durée et son sérieux qui seuls peuvent la lui assurer) mais c'est celle de la vitalité d'une certaine industrie. Or, vous vous en rendrez compte en lisant la liste des parutions 1992, le jeu de rôle est particulièrement productif. Nous nous sommes d'ailleurs limités au seul domaine du jeu de rôle, celui du jeu de société ayant déjà le Prix du Festival de Cannes, et celui du wargame ayant un prix américain avec le Charles S. Roberts Award, qui équivaut à un prix mondial (en dehors de la difficulté bien plus grande de recenser la production de wargames).

Nous n'avons par contre pas voulu définir de jury, ni établir de présélection. Ces trophées, ce sera vous, les joueurs francophones de jeux de rôle qui les décernerez directement. Les catégories en compétition étant :

— Le Prix du meilleur jeu de rôle (français ou étranger).

— Le Prix du meilleur supplément pour un jeu de rôle (français ou étranger).

— Le Prix de la meilleure création française en jeu de rôle (jeu ou supplément).

— Le Prix de la meilleure adaptation/traduction française pour un jeu de rôle.

La rédaction de Casus Belli se réservant un Prix spécial de la rédaction. Les résultats seront publiés dans le numéro 74 du mois de mars, et les prix seront remis par Didier Guiserix et Gary Gygax himself lors du Salon des Jeux de réflexion à Paris en avril.

Seuls dans l'univers ?

Les seuls prix existant pour le moment en matière de jeux de simulation viennent des États-Unis. Ce sont :

● Les **Origins Awards**. Ces prix récompensent les meilleurs jeux de rôle, jeux de société, jeux de figurines, jeux par correspondance, ludiciels de l'année civile précédente. Au printemps, les membres de l'Academy of Adventure Gaming Arts désignent des prétendants (nominés en mauvais français) dont la liste est publiée dans les magazines de jeu et à la convention Origins. Le prix est remis à la fin de l'année. Aux USA on considère ce prix comme le plus « juste », quoique les membres de l'Académie aient été longtemps accusés dans les années quatre-vingt de ne pas nommer les produits TSR dans un sentiment anti-TSR.

● Les **Gamer's Choice Awards**. Ces prix récompensent les mêmes catégories de jeux que les Origins Awards. La présélection, puis le vote des éligibles, sont faits par le RPGA (club officiel de TSR) à travers les publications TSR ou le RPGA. Quoique la plupart des prix aillent souvent aux jeux TSR, d'autres produits sont aussi élus. Les produits éligibles sont ceux parus durant l'année civile précédente et le prix est remis lors de la Gen Con.

● Les **Charles S. Roberts Awards.** Des présélections sont publiées dans les magazines de wargame. Les lecteurs sont appelés à voter pour les jeux de l'année civile précédente. Le prix est remis lors de la convention Origins.

● Les **Academy of Game Critic Awards**. Ce sont des prix gags, décernés au cours de la convention Origins, par le « milieu » du jeu de rôle et qui récompensent, par exemple, la couverture la plus laide, les délais de sortie d'un jeu les plus longs, le dessinateur qui copie le plus les autres, etc.

Rappelons aussi quelques prix célèbres du monde des médias, avec le rappel de qui vote et sur quoi : Oscars (professionnels du cinéma américain, présélection de l'académie des Oscars) ; Césars (professionnels du cinéma français, présélection de l'académie des Césars) ; Sept d'or (professionnels de la télévision, présélection avec impossibilité de gagner deux années de suite) ; Goncourt (jury de professionnels de la littérature française) ; Hugo (les participants à la convention mondiale de SF votent sans présélection, en deux tours, dans plusieurs catégories) ; Nebula (jury de professionnels de la SF) ; Rosny Aîné (équivalent au Hugo, mais pour la SF francophone) ; Tilt d'or (prix décerné par la rédaction de la revue aux meilleurs ludiciels, un prix est réservé aux lecteurs) ; 4 d'Or (les lecteurs de Génération 4, les clients de la Fnac et la rédaction de Génération 4 votent sur une présélection de ludiciels faite par des professionnels).

Comment voter

Nous avons décidé de permettre à tous les joueurs francophones de voter pour leur jeu de rôle (ou supplément) favori de l'année civile écoulée. Il n'y a pas de présélection, tout produit ayant été publié entre le 1er janvier et le 31 décembre 1992 est éligible. Vous n'avez pas besoin de découper le bulletin de ce numéro de Casus Belli, vous pouvez le recopier, envoyer votre vote sur papier libre, demander à vos amis ou connaissances de voter. En contrepartie, nous faisons appel à votre intégrité. Pour que ce prix soit justement bien le vôtre, et qu'il montre ce que les joueurs français ont vraiment préféré au cours de l'année écoulée, nous vous demandons donc :

— De ne voter qu'une seule fois.

— De ne voter que pour un produit que **vous avez lu ou auquel vous avez joué**. Ne votez pas d'après une critique de Casus Belli, sur un avis entendu dans un club ou dans une boutique ! C'est votre opinion qui est importante, pas celle de votre voisin, qui n'a d'ailleurs peut-être jamais vu le jeu en question (ou le confond avec un autre). Si vous n'avez pas de préféré dans une catégorie pour l'année écoulée, ou qu'aucun des produits ne vous a satisfait, eh bien ne votez pas dans cette catégorie !

Comment procéder

Découpez le bulletin de participation ou recopiez-le. Remplissez les catégories dans lesquelles vous avez une opinion. Pour chacune des catégories vous avez droit à deux choix. Ceux-ci sont à faire dans l'ordre de préférence (le premier choix comptera pour deux votes, le second choix pour un vote). Vous n'êtes pas obligés de mettre deux choix si vous ne désirez voter que pour un seul produit. À l'inverse, si un jeu ou supplément publié au cours de 1992 ne se trouvait pas dans les listes, vous pouvez voter pour lui (nous avons essayé de faire les listes les plus complètes possibles mais c'est difficile de ne rien oublier). *

Evidemment, vous ne votez pas pour le prix spécial de la rédaction qui sera, lui, décerné par les membres de la rédaction de Casus Belli...

Vous avez tout compris ? Eh bien à vous de voter ! Vous avez relativement peu de temps puisque vos votes doivent nous parvenir avant le vendredi 21 février.

Et par minitel ? La boîte aux lettres (BAL) TROPHEE92 sur le 3615 Casus vous est ouverte si vous pensez être en retard pour la date d'envoi, ou si vous avez la flemme de vous rendre au bureau de poste.

Trophée du meilleur jeu de rôle français ou étranger publié en 1992

Alienoïds (Editions Lune-Sang)
Alienoïds (Simulacres)
Alternative 2.1
Ars Magica (3e ed.)
Bitume MkV
Boucanier
Cadilum (Simulacres)
Call of Cthulhu (5e ed.)
Dream Park
Galaxy Masters
Gamma World (version AD&D^{2})
Jorune (3e ed.)
Lord of the Rings Adventure Game
Mega III
Mythus (Dangerous Journeys)
Nephilim
Oraculo
Over the Edge
Shadowrun (2nd ed.)
Star Wars (2nd ed.)
Vampire (2nd ed.)
Werewolf -The apocalypse

Trophée du meilleur supplément, français ou étranger, publié en 1992 pour un jeu de rôle

Advanced Dungeons & Dragons^{2} : Fighter's Challenge ; Wizard Spell Cards ; The Complete Bard ; Monster Mythology Guide ; Fiend Folio ; Priest Spell Cards ; Wizard's Challenge ; Charlemagne Paladins ; Magic Encyclopedia ; Dungeons of Mystery ; 1992 Collector Set ; Celts ; Slayers of Lankhmar ; A Mighty Fortress ; Treasure Maps.

Al-Qadim (AD&D^{2}) : Arabian Adventures ; Monstrous Compendium AQ ; The Land of Fate ; Golden Voyages.

Aquelarre : Rerum Demoni ; Danza Macabra.

Ars Magica : Écran Ars Magica ; Festival of the damned ; Medieval Bestiary ; Black Death ; South of the Sun ; Mythic Places ; More Mythic Places ; Mistridge ; Deadly Legacy ; Mythic Europe ; Mid Summer Night Dream.

Berlin XVIII : Berliner Nacht.

Bitume : Écran Bitume ; Paris Brest.

Bloodlust : Écran Bloodlust ; Flocons de sang ; L'enclume et le marteau ; Poussière d'ange.

Buck Rogers : No Humans Allowed ; Hardware ; Cities of Tomorrow.

Call of Cthulhu : Kingsport ; Tales of the Miskatonic Valley ; Fearful Passages ; Cthulhu Now 1992 ; The Stars Are Right ; The Thing at the Threshold ; Blood Brothers 2.

Champions : Champions of the North ; Normal Unbound ; Hero Bestiary ; Champion Universe.

Chill : Horrors of North America ; Veil of Flesh ; Undead and Buried ; Voodoo ; Orphans of the Night ; A Chill in the Fog ; The Beast Within.

Cyberpunk 2020 : Night City Stories ; Corporation Report 2020 Vol. I, Vol. II, Vol. III ; Tales From The Forlone Hope ; When Gravity Fails ; The Arasaka Brainworm ; The Osiris Chip ; Protect & Serve ; Chasing the Dragon ; Chrome II.

Cyberspace : CyberEurope.

Dangerous Journeys : Mythus Magic ; Epic of Ærth ; Écran Dangerous Journeys.

Dark Conspiracy : New Orleans ; Dark Tek ; Ice Daemon ; PC Dossier Kit ; Dark Races Sourcebook Vol. I ; Empathic Sourcebook ; Minion Nation.

Dark Sun (AD&D^{2}) : Slave Tribes ; Road to Urik ; Monstrous Compendium DS ; Dune Trader ; Dragon Kings ; Arcane Shadows ; Veilled Alliance ; Astlician Gambit ; Valley of Dust and Fire.

DC Heroes : World at War ; Superman - The Man of Steel ; World in the Balance ; Who's Who n° 1 ; Magic ; The Sandman.

DragonLance (AD&D^{2}) : Taladas - The Minotaurs ; Tales of the Lance ; Knight Sword ; Flint's Axe.

Dream Park : The Curse of the Khalîf.

Dungeons & Dragons : Dymrak Dread ; Quest for the Silver Sword ; Raven's Ruin ; Thunder Rift ; Goblin's Lair ; Wrath of the Immortals ; Sword and Shield ; The Millenium Empire ; Haunted Tower ; Poor Wizards Almanach ; The Millenium Scepter.

Empires & Dynasties : Anashiva Reahna 3 – Périple en Amodan.

Forgotten Realms (AD&D^{2}) : Monstrous compendium FR II ; Pirates of the Fallen Stars ; City of Gold ; Haunted Halls of Eveningstar ; Aurora's Whole Realms Catalog ; Great Glacier ; Menzoberranzan Hordes of Dragonspear ; Gold & Glory.

GURPS : Time Line ; Middle Ages ; Espionnage ; Illuminati ; Camelot ; Old West ; Scarlet Pimpernel ; Aces Abroad ; Space Adventures ; Magic Items II ; Robin Hood ; Imperial Rome ; Callahan's Crosstime Sa-

* justement ajouter sur la liste des traductions : GURPS V.F. Pendragon V.F.

Casus Belli 1992

loon ; Cyberpunk Adventures ; Mixed Doubles.
Gamma World : Mutant Master ; Gamma Knights.
Greyhawk (AD&D²) : Treasures of Greyhawk ; Rary the Traitor ; From the Ashes.
Hawkmoon : La Kamarg ; L'Empire ténébreux.
Heavy Metal : Killing Technology.
Hero Games : Fantasy Hero Companion II.
Hurlements : Hurlelune 4 ; Hurlelune 5 - Histoires de fous.
INS/MV : Écran In Nomine Satanis ; Inch' Allah ; Scriptorium Veritas ; Dementia Profundis.
Lord of the Ring Adventure Game : Darker than the Darkness.
Marvel Super Heroes : X-Forces ; Lands of Dr. Doom ; Marvel Universe 1992 Update ; Webs.
MegaTraveller : Assignement – Vigilante.
Mercenaires : Écran Mercenaires ; Opération Aigle blanc ; Opération Triangle.
MERP : Grey Mountains ; River Running.
Nephilim : Écran Nephilim ; Les veilleurs.
Nite Life : In the Musical Line ; America After Dark.
Paranoïa : Paranoïa Sourcebook ; Bot Abusers Manual.
Pendragon : Blood & Lust ; Perilous Forest ; The Spectre King ; Pagan Shores.
Ravenloft (AD&D²) : Vampires ; Night of the Walking Dead ; Islands of Terrors ; Van Richten's Guide to Ghosts ; Thoughts of Darkness ; Forbidden Lore ; From The Shadows.
Rifts : Atlantis ; The conversion sourcebook ; The Mechanoïds.
Role Aids : Monsters of Myth and Legend III ; Portals to Adventures ; Demons.
Rolemaster : Outlaw ; Spell user's companion ; Eidelon city in the sky ; Alchemy Companion ; Rolemaster Companion VI ; Time Riders.
RuneQuest : Sun County ; River of Cradles.
Shadowrun : Native American Nations vol.2 ; Total Eclipse ; Riger Black Book ; Elven Fire ; Shadowbeat ; Shadowtech ; One Stage Before ; Deutschland in den Schatten.
Simulacres : Bernard & Jean II (le retour) ; Poing de fer ; Pour 1000 $ au soleil.
SpellJammer (AD&D²) : Heart of the Enemy ; War Captain Companion ; Rock of Bral ; Complete Spacefarer's Handbook ; Greyspace.
Star Wars : Planets of the Galaxy Volume One ; Mission to Lianna ; The Abduction of Crying Dawn Singer ; Heir to the Empire ; Death Star Technical Companion.
Stormbringer : Sea Kings of the Purple Towns.
Tales of the Floating Vagabond : Adventure with no Name ; Hypercad 54, where are you ?.
Talsorian Games : Compendium of Modern Firearms.
Toon : Tooniversal Tour Guide.
Torg : Space Gods sourcebook ; Kanawa Heavy Weapon catalog ; Cylent Scream ; Storm Knight Guide ; Tharkold Sourcebook ; City of Demons ; Rec Stalek ; Infiniverse Update vol. I ; Central Valley Gate ; Kanawa Land Vehicles ; Creatures of Orrorsh ; Los Angeles Citybook ; The Delphi Council vol. I ; When Axioms Collide.
Traveller : The New Era.
Twilight 2000 : Twilight Nightmares ; Special Operations ; Operation Crouching Dragon.
Vampire : Player's Guid ; le Succubus Club ; Alien Hunger ; Milwaukee by night ; Diablerie Mexico ; World of Darkness ; The Hunter Hunted ; The Storyteller Handbook ; Mummy.
Werewolf : Écran Werewolf ; Rite of passage.
Revues dédiées à un éditeur : Le supplément (Descartes) ; Tatou (Oriflam) ; Plasma (Siroz).

Trophée de la meilleure création française publiée en 1992 en jeu de rôle

JEUX DE ROLE
Alienoïds (Editions Lune-Sang)
Alienoïds (Simulacres)
Alternative 2.1
Bitume MkV
Boucanier
Cadilum (Simulacres)
Galaxy Masters
Mega III
Nephilim

SUPPLÉMENTS
Berlin XVIII : Berliner Nacht.
Bitume : Écran Bitume ; Paris Brest.
Bloodlust : Écran Bloodlust ; Flocons de sang ; L'enclume et le marteau ; Poussière d'ange.
Empires & Dynasties : Anashiva Reahna 3 – Périple en Amodan.
Hawkmoon : La Kamarg ; L'Empire ténébreux.
Heavy Metal : Killing Technology.
Hurlements : Hurlelune 4 ; Hurlelune 5 - Histoires de fous.
INS/MV : Écran In Nomine Satanis ; Inch' Allah ; Scriptorium Veritas ; Dementia Profundis.
Mercenaires : Écran Mercenaires ; Opération Aigle blanc ; Opération Triangle.
Nephilim : Écran Nephilim ; Les veilleurs.
Simulacres : Bernard & Jean II (le retour) ; Poing de fer ; Pour 1000 $ au soleil.
Revues dédiées à un éditeur : Le supplément (Descartes) ; Tatou (Oriflam) ; Plasma (Siroz).

Trophée de la meilleure traduction ou adaptation française pour un jeu de rôle parue en 1992

Cyberpunk 2020 : Chrome ; Night City ; Les récits de Forlon Hope.
Donjons & Dragons : Boîte de base (nouvelle édition US 91).
Hawkmoon : La Kamarg ; L'Empire ténébreux .
James Bond : Dangereusement vôtre ; Adversaires ; Goldfinger II .
JRTM : Les Portes du Mordor ; Les Ents de Fangorn ; Les cavaliers de Rohan.
L'appel de Cthulhu : Les demeures de l'épouvante ; Expériences fatales ; Frères de Sang ; Retour à Dunwich ; Kingport.
Règles Avancées de Donjons & Dragons : Mythes & Légendes ; Manuel des psioniques.
Rolemaster : Rolemaster Compagnon I ; Créatures & Trésors.
RuneQuest : Les secrets oubliés.
Shadowrun : Le Catalogue du Samouraï.
Star Wars : Pluies d'Étoiles ; Les Récupérateurs ; le Manuel d'instruction du général Craken ; Le domaine du mal ; le dossier technique de L'étoile de la Mort.
Stormbringer : Les sorciers de Pan Tang.
Torg : Le guide d'Aysle ; Le grimoire pratique de Pixaud.
Vampire - la Mascarade : Livre de règles, Écran Vampire.
Warhammer JdRF : Le Premier Compagnon ; Campagne des Pierres de Destin : Le feu dans la montagne – Le sang dans les ténèbres – La mort sur un rocher – La guerre au royaume des nains.

Trophées Jeu de rôle CASUS BELLI 1992

Meilleur jeu de rôle français ou étranger
1er choix ....
2ème choix ....

Meilleur supplément français ou étranger
1er choix ....
2ème choix ....

Meilleure création française
1er choix ....
2ème choix ....

Meilleure traduction ou adaptation française
1er choix ....
2ème choix ....

Bulletin à découper, à photocopier ou à recopier, et à renvoyer avant le 21 février 1993 à :
Trophées Jeu de rôle Casus Belli 1992
1, rue du colonel Pierre Avia 75015 Paris

PRÉVISIONS MÉTÉOLUDIQUES



« Qui en janvier
Sans se presser
Aime à jouer

En février
Laisse passer
L'offensive alliée. »

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Arkalance

● Cette association suisse publie un jeu de rôle médiéval-fantastique de bonne facture : **Les Maîtres Mondes**. (Voir Têtes d'affiche).

Corrège

● **Gurps Conan**, **l'écran** Gurps et **Magic** sont repoussés *sine die*.

Descartes Éditeur

● **L'appel de Cthulhu** : *Frères de Sang* et *Kingsport* sont parus. *Nightmare Agency*, prévu pour janvier, est un supplément de création française qui retrace en douze scénarios l'histoire d'une agence bostonienne de détective (de 1927 à 1945).
● **Dune** : la version française de ce célèbre jeu de plateau comprend le matériel de base mais aussi les extensions Spice Harvest et Duel (février).
● **Warhammer** : *Sombre est l'aile de la mort* est un supplément contenant historique, synopsis et scénario (février), *Le château de Drechenfels* suivra (mars/avril).
● **BattleTech** : la boîte de base de la 3ᵉ édition contient des figurines plastique (mars/avril).
● **Shadowrun** : la traduction de la 2ᵉ édition sera suivie par l'écran, puis le scénario *Tirez sur le Dragon* (mars/avril).
● **Barbe noire** est un jeu de plateau sur les pirates dans le Nouveau Monde (mars/avril), traduction de Black Beard (Avalon Hill).
● **Ars Magica** : la traduction de la 3ᵉ édition, l'écran et *Le maître des nuées* sont prévus pour juin.
● **Le supplément n° 4** sera un spécial Shadowrun (avril) et le n° 5 un spécial Ars Magica.

● **Au programme de 93** (sans dates fixes, après juin). **L'appel de Cthulhu** : 5ᵉ édition, *Fearful Passages, Tales of the Miskatonic Valley, Orient Express, The Stars are Right, The Thing at the Treshold*. **Star Wars** : *Les coordonnées d'Isis, Crisis in Cloud City, Death in Undercity, Tramp Fighter*, et la 2ᵉ édition. **Mega III** : édition cartonnée contenant *Le voleur d'Ygol*. **Torg** : *Le Japon technologique, Orrorsh*, romans 4-5-6. **Diplomacy** : nouvelle édition française. **Shadowrun** : *Seattle Sourcebook, Grimoire* 2ᵉ édition, *Total Eclipse, Arlequin*. **Ambre** : jeu de base. **Ars Magica** : *Covenant, The Broken Order of Calebais*.



Éditions de la Lune-Sang

● **Hurlelune 6** bientôt.
● **Alienoïds**, nouvelle édition, est disponible (voir Têtes d'Affiche).

Eurogames

● **Dragon noir 2** est enfin (enfin !) disponible.
● Les trois jeux **Kharkov** (1941 la victoire du général Hiver), **Moskva** (1943 le coup de maître de Von Manstein) et **Rostov** (1941 la première victoire de l'Armée rouge), reproduisant des combats de la Seconde Guerre mondiale, sur un système similaire à Volga 43 (le wargame en encart de notre précédent numéro) sont prévus pour février/mars.
● **Cry Havoc** : *Le port fortifié* paraîtra en 93.

Games Workshop

● **Warhammer Fantasy Battle** est disponible en français (voir article page 88-89).

Hexagonal

● **Vampire** : l'écran, comprenant un scénario 16 p. est paru. Suivront *Des cendres aux cendres* (module, janvier) et *Les liens du sang* (module, mars).
● **JRTM** : *Les créatures des Terres du Milieu* est prévu pour février.
● **Dragon n° 10** paraîtra en février. Hexagonal reprend la distribution de Morning Star, qui propose notamment **FireFight** (combats tactiques de figurines SF, règles traduites en français).

Ludodélire

● **Formule Dé** : le plateau du Grand Prix d'Allemagne à Hokenheim est disponible. Celui de Spa (Belgique) paraîtra bientôt.



MultiSim

● **Les veilleurs** (scénario) est le premier supplément pour Nephilim. Sont prévus en 93 : **L'ordre du bâton** (les templiers, et 3 scénarios/mars), puis **Les arcanes majeurs** (les 22 familles de Nephilim), **L'ordre de la Coupe** (les rose-croix, et 3 scénarios), trois suppléments sur les sciences occultes (**Sorcellerie**, **Kabbale**, **Alchimie**) et enfin un recueil de scénarios (**Le Lion vert**).

Oriflam

● **Pendragon** : *Chevalier aventureux* est un supplément de 160 p. permettant, entre autres, de créer toutes sortes de chevaliers (janvier).
● **RuneQuest** : *Les guerriers du Soleil* est la traduction de Sun County (janvier).
● **Cyberpunk** : *Protect & Serve* paraît en février.
● **Stormbringer** : *Périls dans les Jeunes Royaumes* paraît en février.
● **Tatou** : le n° 11 parait en janvier, le n° 12 en mars.
● **Blue Max** est la traduction d'un wargame aérien sur la Première Guerre mondiale. Il contiendra de nombreux scénarios.

PBM Komett

● **Conquest 2000** est un wargame par correspondance, stratégique et diplomatique, géré par ordinateur. Il s'agit de la ver-



POUR S'ECLATER, SANS BOURSE TROP DELIEE...

24 rue Linné 75005 Paris- 1 45 87 28 83 Metro Jussieu

catalogues gratuits

NOUVEAUTES FRANCAISES

Goldfinger II	129F
Etoile de la Mort (Star Wars)	98F
CTHU Nightmare Agency	129F
CTHU Freres de sang	129F
Vampire	179F
Ecran Vampire	70F
Tatoo n° 10	40F
Pendragon	248F
Paris Brest (Bitume)	109F
Warhammer Battle VF	390F
Circuit Hokenheim (Formule Dé)	128F
Tactics n° 3	45F
Nephilim JDR	224F
Dune (jeu de plateau)	305F

AD&D-D&D

DSR4 Valley of durst and Fire	90F
DSQ3 Asticlian Gambit	105F
RQ3 From the Shadows	85F
FR 15 Gold & Glory	110F
Forbiden Lore	160F
The radian Dragon	40F
SJA3 Crystal Sphere	75F
1993 Women of Fantasy Calendar	85F
1992 Fantasy collector Cards	215F
GR3 Treasures Map	110F
HR4 Mighty Fortress (source book)	130F
AC1010 Poor Wizard' s Almanach	85F

SIMULATION ANGLAIS

AVII CONFLICT GAMES	
Croix de Guerre (ASL)	315F
Guadalcanal	265F
The Revolution (exp. Kremlin)	70F
CLASH OF ARMS	
The Civil War Notebook	80F
THE GAMERS	
Staingrad pocket	190F
Perryville	180F
Embrace an angry wind	225F
LEG	
Dracula Boardgame	195F
VICTORY GAME	
Across Five April	255F
XTR	
Command Mag. Port Artur	120F

ROLE USA

AVALLON HILL	
Thrilling Location (James Bond)	85F
CHAOSIUM	
The Spectre King (Pendragon)	145F
Escape from Innsmouth	190F
FASA	
One Stage before	80F
Neo-Anarchist's Guide to Real Life	130F
GDW	
Dangerous journey	215F
Necropolis (Dangerous Journey)	170F
Mytus Magic	205F
Journey Magazine	15F
Epic of Earth	190F
MAYFAIR	
A Portal to Adventure (Role Aids)	105F
STEVE JACKSON	
Espionage	145F
Autoduel Quaterly Vol 10/3	40F
TALSORIAN GAMES	
Chromebook II (Cyberbook)	105F
WEST END GAME	
Ravagons (Torg)	120F
Star Wars 2 nd edition (hardcover)	195F
WHITE PRODUCTION	
Werewolf RPG	170F
Werewolf screen	60F
Rite to Passage (Werewolf)	85F
FIGURINES LEG	
Cyberjobe Set	135F
Cybersuit Set	135F

LE PAINTBALL POUR VOS GRANDEURS .... VRAIMENT NATURE....



PMI III MAGNUM: 3495F
FI ILLUSTRATOR :3855F
TIPMAN PRO-AM: 3550F

TRACER + 7 OZ : 1390F

PMI III: 2500F

PGP: 870F

Pour tout savoir: 3615 AKELA Rubrique L'OEUF CUBE

Bon de commande à retourner a L'OEUF CUBE
24 rue LINNE 75005 Paris - Tel 16(1)45 87 28 83

NOM ______________ Prenom ______________

ADRESSE ______________

______________ TEL ______________

CP ______________ VILLE ______________

	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	35F
☐ liste des jeux ☐ additif mensuel TOTAL	

Les jeux sont postés en RECOMMANDE dans les 48 heures après réception du paiement . Chèque bancaire - CCP - Mandats CB - à l'ordre de L'OEUF CUBE . Benelux et suisse: 1kg 45f, 2kg 78f - DOM-TOM : 100f par avion

sion « moderne » de World Conquest. Renseignements : PBM Komett, 5 rue de Lesseps, 75020 Paris. Tél. : (1) 44.64.95.35.

Presses du Midi

● **La méthode du docteur Chestel** : l'écran, plus un recueil de cas est prévu courant 93.

● **Empires & Dynasties** : au programme de 93, un recueil d'aventures, puis *l'Anashiva Reahna 4* qui sera consacré aux prêtres.

Simulacres

● Voir page 82, le Petit Capharnaüm illustré. Les prochains numéros de **Kamikaze** sont normalement consacrés aux Jeunes Royaumes (mars), aux scénarios (mai), aux années 30 (juillet), aux Traqueurs du mal sous la IIIe République (ambiance *Les brigades du Tigre*, septembre) et au Gore aux USA (novembre).

Siroz Productions

● **Plasma** : le n° 8 est paru, previews Siroz, interviews Zlika et Greg Stafford, scénarios.

● **Bloodlust** : *Souvenir de Guerre* est paru (voir Têtes d'affiche). La campagne s'achèvera avec le supplément sur Pôle (avril).

● **Bitume** : *Paris – Brest* est paru (voir Têtes d'affiche).

● **Berlin XVIII** : Falkampf Blues est reporté. Il sera remplacé en 1993 par la nouvelle édition de Berlin XVIII (aucune date prévue).

● **In Nomine Satanis/Magna Veritas** : Dementia Profundis est paru.

● **Stella Inquisitorus** : parution en février (voir Têtes d'affiche).

TSR

Tous les produits pour AD&D2 qui suivent sont traduits en français par TSR, distribués par Hexagonal et Descartes Editeur.

● **Le Bestiaire monstrueux** est prévu pour bientôt et se présentera sous la forme d'un livre cartonné. Il reprendra les monstres des Monster Compendium 1 et 2.

● Prochaines parutions : **Sélénae** (FR2) pour les Royaumes oubliés (Forgotten Realms) et la boîte **Dark Sun**, le tout sans date.

MADE IN AILLEURS

Atlas Games

● **Pour Cyberpunk** de Talsorian : *The Chrome Berets* (janvier) et *Street Fighting* (mars) sont des scénarios.

● **Over the Edge** : *Welcome to Sylvan Pines* est un module à paraître (le titre fait penser pour le moins à Twin Peaks).

Avalon Hill

● **Tales of the Floating Vagabond** : suite de modules avec *Weirder Tales... a space opera* (janvier), *Where is Georges?* (février) et *Assault on Santa Claus* (mars).

● **RuneQuest** : *River of Cradles*, un sourcebook, est paru. *Shadows on the Borderlands* est prévu pour mars. Plus tard : *Dorastor* et *Strangers in Prax*.

Chaosium

● **Pendragon** : *Castle of Bones* est prévu pour février.

● **Stormbringer** : *Melniboné* est reporté. Sont prévus : le recueil *Castle of Eyes* (février) et un supplément sur la geste de Corum (mars). Il semblerait que Chaosium veuille « abandonner » le titre Stormbringer pour un nouveau jeu, *Elric*, qui serait en fait plutôt une nouvelle édition du même jeu (voir Debriefing, p.108).

Fasa

● **BattleTech** : la 3e édition est parue, *Comstar* est un supplément, *Null Set* un recueil d'aventures pour MechWarrior.

● **Shadowrun** : *Le Grimoire* – supplément sur la magie indispensable à la 2e édition – est en retard, *Neo Anarchist 's Guide to Real Life* est paru (voir Têtes d'affiche).

● **De nombreux produits Fasa sont épuisés**, en voici la liste :

— *BattleTech* : The Black Widow, The Foxes Teeth, MechWarrior, Map Set 1, The Galtor Campaign, Cranston Snord's Irregulars, Mercenary's Handbook (réédition en 93), DropShips & JumpShips (réédition en 93), House Marik, The BattleTech Manual, Sorenson's Sabres, The Periphery, The Star League, Wolf's Dragoons, War Book Part 1, War Book Part 2, BattleTech 20 Year Update, Roiling Thunder, The Kell Hounds, Battle for Twycross, More Tales of the Black Widow, BattleTech : Decision at Thunder Rift (réédition prévue), The Sword and the Dagger, The Spider and the Wolf, Mercenary's Star (réédition prévue), The Price of Glory (réédition prévue), En Garde, Riposte, Coupe, Wolves on the Border, Lethal Heritage (Vol. 1), Blood Legacy (Vol. 2), Lost Destiny (Vol. 3), Heir to the Dragon, Patches.

— *Renegade Legion* : Centurion (1st édition), Leviathan Capital Ship Brieting, Renegade's Honor, Damned if We Do..., Monsoon.

— *Shadowrun* : Shadowrun (1re édition), The Universal Brotherhood, DNA/DOA, Mercurial, Dragon Hunt.

GDW

● **Dangerous Journeys** : *The Epic of Ærth* est un gros supplément pour Mythus. Il décrit en détail le monde supérieur d'Ærth (une Terre parallèle à la nôtre, avec une géographie similaire, mais utilisant la magie au lieu de la technologie), le monde des cavernes (genres premiers donjons), le monde intérieur (une Terre creuse peuplée de dinosaures) mais aussi le monde de Phæree, peuplé de fées et de lutins, parallèle à Ærth, et qui comporte aussi trois niveaux (extérieur, troglodyte et intérieur). L'écran est également disponible.

● **Dark Conspiracy** : *Minion Nation* est un supplément pour le jeu de plateau Minion Hunter. *Nightsiders* est un module (février)

● **Traveller** : *The New Era* est une refonte de MegaTraveller (qui était déjà une refonte de Traveller) destinée à rendre le système du jeu compatible avec ceux de Merc 2000 et Dark Conspiracy. Au point de vue background, il s'agit du même univers, mais dans un avenir encore plus lointain, où l'Empire reprend de la graine. Prévu pour 1993.



● **MegaTraveller** : *Astrogator's Guide to the Diaspora Sector* est un livret de 16 p. plus carte décrivant un secteur de la galaxie.

● **Twilight 2000** : l'écran pour la 2e édition est disponible. Il est aussi prévu pour le jeu Merc 2000.

ICE

● **MERP** : *Northwest Middle Earth* est un gazetteer comprenant 8 cartes qui auront la particularité, contrairement aux précédentes d'ICE, d'être à la même échelle et d'être jointives. Il est consacré à la partie des Terres du Milieu décrites par Tolkien dans *Le seigneur des Anneaux* (janvier). *Arnor* est une campagne qui suivra, en mars.

● **Rolemaster** : *Oriental Companion* (mars) et *Gethæna*, un sourcebook pour le monde de Shadow World (avril).

● **Champions** : *Hero Bestiary* est un recueil de monstres (janvier). Suivront *High Tech Enemies* (mars) et *Dark Champions* (avril).

Joc Internacional

● **Aquelarre** : après la sortie de Rerum Demoni et Danza Macabra, les règles de ce jeu s'offrent une édition en catalan.

● **El senyor dels annels**, c'est du catalan, et ça se traduit par *El señor de los anillos* (Le seigneur des Anneaux) en espagnol. La Catalogne, après les Jeux olympiques de Barcelone, a-t-elle décidé de faire sécession pour les jeux de rôle ? À quand Légendes Celtiques en gaélique ?

● **Oraculo** est un jeu de rôle d'initiation se déroulant dans la Grèce mythique. L'idée d'introduction des scénarios, toujours la même, est simple et efficace : les personnages vont consulter l'Oracle de Delphes qui leur indique leur destinée. Chaque personnage a une destinée différente des autres, mais ne peut la réaliser seul.



Mayfair

● **DC Heroes** : *Legion of Super Heroes* (février) sera suivi de *Who's Who n° 2* (mars).

● **Role Aids** : *Demons* est une aide de jeu décrivant les habitants des contrées infernales (pour AD&D) ; *Denizen of Vecheron* est un supplément pour Demons, contenant 64 fiches de démons (janvier) ; *To Hell and Back Again* est un recueil d'aventures (mars) et *Denizen of Verekna* est aussi un supplément pour Demons (avril).

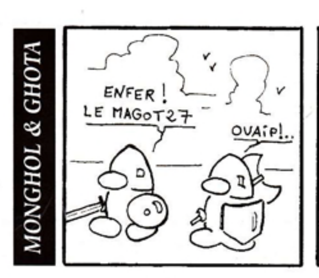
● **Chill** : sont en prévision des suppléments ayant pour noms *Orphans of the Night*, *A Chill in the Fog* et *The Beast Within*.

● **Nippon Rails** est un jeu de société dont le thème est le commerce et la construction de voies ferrées au Japon. Il utilise le même système de jeu que Empire Builder. Sa présentation est originale : un plateau en plastique souple roulé dans un grand tube.

Palladium

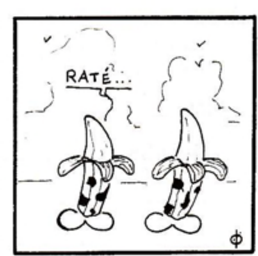
● **Rifts** : les prévisions pour 93 sont les *World Book 3 : England, WB4 : Africa, Dimension 1 : Lore Wormwood, WB5 : Triax & The New German Republic.*

● **Recon** : en 93, parution d'une 2e édition de Recon, utilisant les règles génériques ▷











Rocambole
Jeux de Rôle
Jeux de Plateau
Wargames
Figurines
Armes Anciennes
Figurines Vinyl
Revues, Osprey
Produits Alchemy
Imports U.S
& un Raton Laveur...
-15% sur tous les imports US
du 25 Janvier au 6 Fevrier
à Lille
41, Rue de la clef
59800
Tel: 20.55.67.01
du Lundi A.M au Samedi
de 10h00 à 13h00
& de 14h00 à 19h15



du système Palladium. Suivront *Navy Recon, Desert Recon* et *Compendium of Contemporary Weapons.*

Steve Jackson Games

● Mariage bien étrange dans le monde du jeu de rôle : Steve Jackson Games a en effet signé un accord de licence avec White Wolf pour avoir le droit de publier en tant que suppléments Gurps les « backgrounds » des jeux Vampire, Werewolf, Magus, Ghost et Faerie (ces trois derniers à paraître). Nous aurons donc le droit, en août 93 à **Gurps Vampire**, règles de Gurps, historique d'après White Wolf. Au-delà de l'événement, cet accord pose le problème de ce qu'est un jeu de rôle, et surtout à quel point on peut s'inspirer d'un autre jeu, ou d'un auteur littéraire. En effet, si World of Darkness acquiert au fil des suppléments une originalité propre, on ne peut que constater « l'inspiration » des romans d'Ann Rice (sans laquelle le jeu Vampire « n'aurait sans doute pas existé »). Comme dit l'adage : Copier l'idée d'une seule personne c'est du plagiat, copier l'idée de plusieurs personnes c'est de la recherche.

● **Gurps** : *Hight-Tech second edition* et *Espionnage* sont parus, le *Gurps Fantasy II : The Mad Lands*, est prévu pour février, le *Arabian Nights* est consacré aux Mille et Une Nuits (mars).

● **Ogre Miniatures** est un livret de 64 p. qui explique comment jouer au célèbre jeu de Steve Jackson avec des figurines en plomb.

R. Talsorian Games

● **Cyberpunk** : *Chromebook II* est paru, ensuite *Deep Space* (février) et *Maximum Metal* (mars). Prévu : *Home of the Brave*.

● **Dream Park** : *Curse of the Khalîf* est disponible. Bientôt le *Referee screen & pack* (février) et *Fiendish Agents of Falkenstein* (mars).

● **Mekton** : le *Mekton Techbook* indique comment construire des Mecha plus sophistiqués.

Theater Of The Mind

● **Empire of the Petal Throne, the World of Tékumel** : *The Bestiary* est disponible. Suivront en 93 : *Adventures in Tekumel Part II, vol. 2* et *vol.3, The Book of Temples* et *Empire of the Petal Throne.*

West End Games

● **Shatterzone** : il s'agit d'un nouveau jeu de rôle de space opera, à découvrir en août 93. Une initiative intéressante est en cours : les romans sur cet univers sont déjà publiés, et donc, le jeu de rôle paraîtra après que les joueurs aient pu en découvrir le background par ailleurs. En résumé, l'univers de Shatterzone est notre galaxie, où le Consortium des Mondes, d'origine terrestre, utilise la Flotte et des Megacorps pour exploiter les richesses des planètes découvertes. Des races extraterrestres ont été découvertes mais soit sont pacifistes et non expansionnistes, soit se sont ralliées au Consortium. Jusqu'au jour où une nouvelle race arrive de la Shatterzone (le plus grand champ d'astéroïdes de la galaxie), fuyant les abominables Armagons... Un jeu un peu entre *Alien* et *Star Wars, a priori.*

White Wolf

Voir aussi les news Steve Jackson Games.

● **Vampire** : *Clan Book Brujah* est le premier des suppléments consacrés aux clans de vampires (janvier). Suivront : *The Player's Guide to the Sabbath* (février), *Who's Who among Vampires* (février) et le *Clan Book Gangrel* (mars).

● **Werewolf** : *Rite of Passage* et l'écran sont disponibles. Ensuite paraîtront *Rage accross New-York* (mars) et *Book of the Wyrm* (avril).

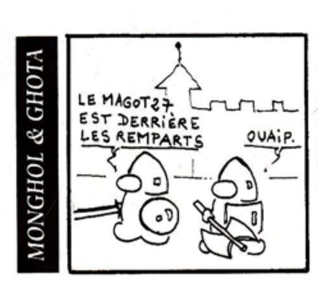
● **Ars Magica** : parutions de *Maleficium* (janvier), *Shaman Hidden Path* (mars) et *Pax Dei* (avril).

TSR

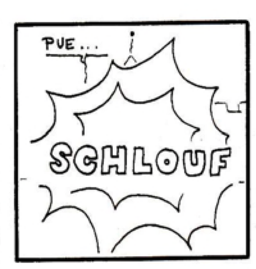
Voici donc, comme à chaque mois de janvier, la liste des dernières parutions TSR, mais également le planning pour l'année en cours.

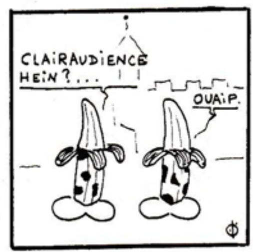
● **Dungeons & Dragons** : Dungeon Master Screen (valables pour boîte de base et Rules Cyclopedia, plus scénario 5-6 ; février), The Knight of Newts (module niv. 1-2 avec ou sans MJ ; mars), Creature Catalog (livret de monstres, 128 p. ; avril), The Rage of the Rakasta (module niv. 2-4 pour 2 joueurs avec ou sans MJ ; mai), In the Phantom's Wake (module niv. 4-5 avec ou sans MJ ; juillet), Champions of ▷

MONGHOL & GHOTA









Toutes les nouveautés dès parution sur **3615 CASUS** rubrique NOU



Mystara Boxed Set (boîte contenant trois livrets décrivant l'univers de Princess Ark, paraissant dans Dragon magazine USA ; octobre), Poor Wizard's Almanac II - Book of Facts (livre de poche de 240 p. décrivant le monde de D&D en 1011 AC, après la guerre de Wrath of the Immortals ; décembre).

● **Advanced Dungeons & Dragons 2e édition** : Creative Campaigning (livret de 128 p. expliquant comment mener une campagne à AD&D ; février), The Magic Encyclopedia vol.2 (livret de 96 p. écrit par le RPGA ; février), Thief's Challenge (module 1-4, 1MJ/1 Voleur ; février), The Complete Book of Gnomes and Halflings (128 p. ; mars) ; The Murky Deep (module 5-8 ; mars), Swamplight (module 7-10 ; avril), Deck of Magical Items (432 petites cartes décrivant des objets magiques ; avril), Dragon Moutain (un méga-module en boîte avec trois livrets, six cartes, pour niveaux 9-12 ; mai), The Complete Book of Humanoids (128 p. ; mai) ; Cardmaster Adventure Design Deck (boîte de 216 cartes, livret de 32 p., permettant de générer des aventures aléatoires ; juillet), Monstrous Manual (recueil de monstres, compilation des Monstrous Compendium 1 et 2, mais en livre à couverture cartonnée ; juillet), Tales of Enchantment (module 4-9 ; septembre), Book of Artifacts (160 p., couverture cartonnée ; octobre), Cleric's Challenge (module 1-4, 1MJ/1 Prêtre ; octobre), The Glory of Rome Campaign Sourcebook (livret de 96 p. sur l'Empire romain ; novembre) ; City of Lankhmar (livret de 160 p., plus une carte, décrivant la ville imaginée par Leiber ; novembre), 1993 Fantasy Collector Cards Factory Set (une boîte contenant des cartes d'illustrations des univers TSR, de qualité graphique très très inégale ; décembre), The Complete Ranger's Handbook (128 p. ; janvier 94).

● **Forgotten Realms AD&D** : Menzoberranzan (boîte, paru), Hordes of Dragonspear (module, paru), Gold & Glory (module, paru), Ruins of Mith Drannor (boîte « super-donjon » comme l'était Ruins of Undermontain ; mars), The Shining South (background de 96 p. ; mai), Jungles of Chult (module 5-8 ; juin), Forgotten Realms Campaign Setting (c'est une nouvelle édition de cette boîte, qui tient compte de toutes les modifications de ce monde depuis trois ans ; juillet) ; The Code of the Harpers (background de 128 p. ; septembre) ; The Doom of Daggerdale (module 1-3 ; octobre), The Dalelands (background de 64 p. ; novembre) ; The Player's Guide to the Forgotten Realms Campaign (un livre de 128 p. qui indique aux joueurs débutants tout ce qu'ils doivent savoir sur l'univers de Forgotten Realms ; décembre).

● **DragonLance AD&D** : Flint's Axe (module 2-4 ; paru), DragonLance Classics vol.2 (réédition en un seul livret de 128 p., plus une carte, des modules DL6 à DL9 ; mars), NewTales : The Land Reborn (aventures pour niveaux 6-15 ; août), The Player's Guide to the DragonLance Campaign (un livre de 128 p. qui indique aux joueurs débutants tout ce qu'ils doivent savoir sur l'univers de DragonLance ; août), Dwarven Kingdoms of Krynn (boîte avec deux livrets de 128 et 64 p., 4 cartes ; novembre), Leaves from the Inn of the Last Home (réédition de textes sur le monde de DragonLance ; novembre), Book of Lairs (nombreuses courtes aventures ; janvier 94).

● **Al-Qadim AD&D** : Golden Voyages (boîte, paru), Assassin Moutain (accessoire avec deux livrets de 32 et 64 p., une carte, des fiches de monstres ; février), A Dozen and One Adventures (courtes aventures de niveaux 2-10 ; avril), City of Delights (boîte avec livrets, cartes, fiches de monstres ; juillet), Secrets of the Lamp (tout savoir sur les génies en plusieurs livrets, cartes, etc. ; novembre).

● **Dark Sun AD&D** : Arcane Shadows (module, paru), Veilled Alliance (accessoire, paru), Asticlian Gambit (module, paru), Valley of Dust and Fire (paru), Dragon's Crown (gros module de 5 livrets, pour niveaux 11 et plus ; mars), Black Flames (module 3-5 ; avril), The Ivory Triangle (boîte de background ; juin), The Complete Gladiators Handbook (supplément de règles, 128 p. ; juillet), City-State of Tyr (description de la ville, 96 p. et une carte ; août), Merchant House of Amketch (module 6-8 ; septembre), Earth, Air, Fire and Water (compléments sur la magie élémentaire ; octobre), Elves of Athas (contient des Elfes ; novembre), Maurauders of Nibenay (module 5-8 ; décembre).

● **Ravenloft AD&D** : Forbidden Lore (boîte, paru), From The Shadows (module, paru), Van Richten's Guide to the Lich (background, 96 p. ; mars), Roots of Evil (module 8-12 ; mai), The Created (module 5-8 ; juin), Web of Illusions (module 8-12 ; juillet), Van Richten's Guide to Werebeasts (background, 96 p. ; mars), House of Strahd (réédition onze ans plus tard du module Ravenloft qui a donné le nom à ce monde, adapté à AD&D2, et un Strahd plus puissant, pour niveaux 9-12 ; septembre), Castle Forlon (un château et de quoi jouer ; octobre), Monstrous Compendium Ravenloft Appendix vol. 2 (64 monstres ; novembre), Dark of the Moon (module 5-8, janvier 94).

● **Greyhawk adventures AD&D** : The Marklands (background sur cet univers après les grandes guerres qui l'ont secoué, 96 p. ; février) ; Iuz the Evil (96 p. sur l'empire de Iuz ; avril), The City of Skulls (module tous niveaux ; juin), Border Watch (module 1-3 ; août).

● **SpellJammer AD&D** : The Complete Spacefarer's Handbook (livret, paru), Greyspace (accessoire ; paru), Krynnspace (livret de 96 p., plus une carte, décrivant l'espace autour de la planète Krynn et permettant donc de lier les campagnes SpellJammer et DragonLance ; février), Space Lairs (courtes aventures ; juin), The Astromundi Cluster (boîte décrivant de nombreux mondes et lunes ; août).

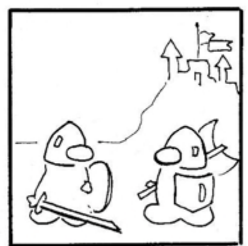
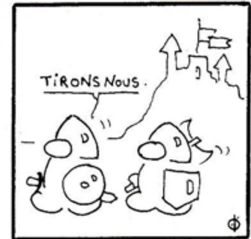
● Buck Rogers. Il semblerait que la 1re édition de Buck Rogers au XXVe siècle n'ait pas été un grand succès puisque sort cette année une édition totalement différente de ce jeu sous le titre de Buck Rogers High Adventure Cliffhangers Game (septembre), un supplément, War against the Han paraîtra plus tard (décembre).

● **Gamma World** : Gamma Knights (boîte ; paru), Treasures of the Ancients (informations « technologiques », 96 p. ; mars), The Overlord of Bonparr (background, 64 et 32 p., carte ; mai), All Animals Are Equal (module tous niveaux ; août), Home Before The Sky Falls (module tous niveaux ; novembre).

● **Marvel Super Heroes** : aucune parution prévue cette année.





Suite des Nouvelles du Front page 108.



LES COUPS ET LES COULEURS...

Or donc...

SCHLIP
SCHLIPP
SCHLIP
SCHLIPP..

HUM.

PARDON MONSIEUR LE DRAGON...

Mouui?

SCHLIP
SCHLIPP

SERIEZ-VOUS UN GRAND VIEUX DRAGON?

OUI... ET MÊME, UN GRAND ANCIEN !!

HÔO!

ET... VOUS VOUS VERRIEZ PLUTÔT COMMENT? VERT POMME?

AH NON... PLUTÔT MORDORÉ...

HA?

VOUS ÊTES DONC UN DRAGON GRAND ANCIEN VERT MORDORÉ

OUI C'EST CELA MÊME.

MERCI

DE RIEN

?

Ho?!

oui!

VERT ...VERT, VERT... VERT, GRAND ANCIEN MORDORÉ!

Z'ÊTES SÛR, SIR?

Voui

BON

POC

POC

POC

BAF
BREATH
HU!
CCHHAÂRGE!
GHARKL
SCHTONK
AARRRGHHH
EUG!
GNAP!

...EH OUI, MON PETIT IAUN, UN BON OUVRIER A TOUJOURS DE BONS OUTILS...

Voui, Ô OCTUPLE!

SNAP!

BEU...

+10 VS GRAND ANCIEN VERT MORDORÉ

VERTS

ROUGES

BEIGES

FROIDEVAL & GUISERIX

TÊTES D'AFFICHE

Les jeux viennent d'arriver : premières impressions. A propos des abréviations au-dessus du nom des jeux: V.F. signifie en français dans le texte; V.O. signifie écrit en étranger.

Jeu de rôle en V.O.

STAR WARS SECOND EDITION

Révolution dans la galaxie

Un jeu n'est *jamais* parfait du premier coup. C'est pourquoi les éditeurs nous proposent régulièrement des versions améliorées, corrigées ou simplement relookées de leurs grands succès. La seconde édition de Star Wars va toutefois beaucoup plus loin : tout, ou presque, a été modifié !

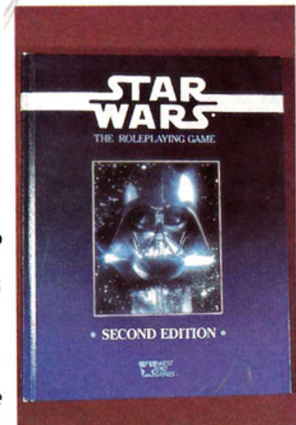
West End Games a toujours prêté beaucoup d'attention aux critiques formulées à l'encontre de son jeu. Cela nous a valu successivement des « Nouvelles règles » (incluses à la fin de l'édition française) et un « Supplément aux règles ». Ces modifications ont bien évidemment été reprises dans la nouvelle édition, mais elles sont accompagnées d'innombrables changements visant à rendre Star Wars plus jouable et plus intéressant. Des exemples ?

Il existe désormais des compétences supérieures (*advanced*) et spécialisées. Les fiches de personnage sont plus axées sur le jeu de rôle. Les combats spatiaux ont été complètement remaniés et simplifiés (ouf !). Des tables spéciales sont consacrées à divers talents, tels que Falsification, Levage ou Marchandage. Les actions des personnages sont maintenant décomposées en rounds et en « scènes ». De nouveaux vaisseaux, véhicules, droïds et équipements sont décrits en détail. Un chapitre entier est consacré à l'histoire de l'univers de *La guerre des Etoiles* et de la Nouvelle République (fondée après la bataille d'Endor). Des fiches pour les vaisseaux et les PNJ sont proposées. Etc.

Il est impossible de répertorier ici tous les changements qui ont été apportés. Sachez toutefois qu'ils n'ont rien de « gratuits », car ils contribuent réellement à améliorer le jeu, notamment au plan du réalisme. Plus qu'un simple lifting, Star Wars vient de connaître une véritable révolution. C'était sans doute une chose nécessaire, car on sort de la lecture de cette seconde édition avec une seule envie : repartir au plus vite dans la galaxie !

José Cuervo

Jeu de rôle édité en américain par West End Games. Version française prévue pour courant 93.



Jeu de rôle en V.F.

STELLA INQUISITORUS

Dans l'espace on vous entend prier !

Trois ans après In Nomine Satanis/Magna Veritas paraît Stella Inquisitorus, un jeu de rôle de Croc situé dans le même univers « alternatif » mais cette fois-ci dans notre lointain futur. Pour résumer, en 2010, Dieu donne la propulsion hyper-luminique aux humains et révèle l'existence des Anges. Bien obligé, l'hyperespace se trouve être rien moins que le Paradis ! Suit une période d'expansion stellaire, avant que les Démons ne contre-attaquent. Durant un millénaire s'ensuivent des guerres saintes à l'issue desquelles, le Bien ayant frôlé la défaite, le Mal est repoussé aux limites de la Création. Cette période de paix est mise à profit par Satan (l'odieux personnage) pour créer l'Antéchrist, en 4076, et déclencher l'Armagedon. Ce n'est qu'en illuminant sept nouveaux apôtres et en vitrifiant la Terre que Dieu sauvera une fois de plus sa Création. Depuis, les forces du Bien reconquièrent les planètes perdues à la Foi, avec des méthodes sinon fascistes, du moins totalitaires... Alors que les Démons, au loin, repeuplent leurs planètes dans la débauche, l'anarchie et la méchanceté...



Les règles sont les mêmes que pour INS/MV, avec bien sûr des compléments sur les planètes, les différentes Eglises, les vaisseaux spatiaux, les armes technologiques (240 pages quand même). En fait, on pourrait faire la même comparaison entre Stella Inquisitorus et INS/MV qu'entre Stormbringer et Hawkmoon : deux jeux avec les mêmes règles, dans le même méta-univers, mais avec un décor et des possibilités bien différentes. Pour ma part, c'est un univers que j'aime bien, avec un côté space opera assez délirant (et de jolis dessins). Par contre, l'ambiance est devenue bien plus sombre. Du côté du Bien, on n'est pas loin de Paranoïa (le jeu) chez la Très Sainte Inquisition ; du côté du Mal ce serait plutôt Bienvenue à Naziland. Bref, encore un jeu où la vie des personnages ne sera pas radieuse. Plus de détails dans notre Epreuve du Feu (prochain numéro).

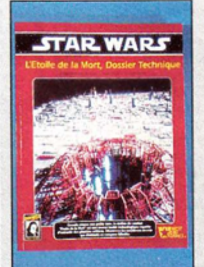
Pierre Rosenthal

Jeu de rôle édité en français par Idéojeux/Siroz. En vente à partir de mi-février. Prix indicatif : 228 F.

Pour Star Wars, en V.F.

L'ETOILE DE LA MORT

Killed by Death !



Fan de science-fiction, je n'ai jamais eu une tendresse particulière pour *la Guerre des Etoiles*, trouvant cet univers trop « propre » et paradoxalement un peu « petit » ! L'exception étant, comme toujours dans les contes de fées, les méchants, et plus particulièrement Dark Vador et l'Etoile de la Mort. Une arme grande comme une planète, contenant des milliers de vaisseaux, plusieurs croiseurs ; enfin l'espace avait une menace à sa taille.

Ce dossier technique est découpé en plusieurs sections : l'introduction, les carnets du Grand Moff Tarkin et le chapitre premier décrivent la genèse de l'Etoile. Les chapitres II à IX en donnent les caractéristiques, secteur par secteur (quartiers urbains, tranchées de surface, ponts-hangars, secteur général, entretien et technique, militaire, sécurité, commandement). Puis l'étude se termine par les défauts de conception (qui expliquent que Luke, même aidé par la Force, ait pu détruire cette formidable machine de guerre) et les fiches des hauts gradés, des vaisseaux embarqués, des hommes et droïds d'équipage.

Ce livret est un complément indispensable au Guide de l'Empire. En effet, chaque section de l'Etoile de la Mort étant standardisée, on peut trouver ses éléments dans chaque base impériale d'élite. Les caractéristiques des soldats serviront de la même façon à mettre sur pied en quelques minutes des opposants de taille à vos Rebelles.

À part une couverture qui se « brise » et un sommaire absent, ce supplément est une superbe réussite.

Pierre Rosenthal

Supplément pour le jeu de rôle Star Wars, édité en français par Descartes Editeur.

Jeu de rôle en V.F.

ALIENOÏDS

Plus vite, plus fort !

Vroum ! En juin, le jeune Solo (15 ans, 16 ans ? les experts s'interrogent...) agrafe les premiers exemplaires de son jeu, format A4, avec des règles adaptées de Simulacres. Il file à Toulon en juillet et reçoit au France Sud Open le prix spécial du jury des jeunes créateurs. Le temps de photocopier d'autres exemplaires pour les premiers adeptes, il est contacté par les Editions de la Lune-Sang (qui produisent déjà l'excellent Hurlements) pour une édition professionnelle (comme on dit à Hollywood).
Pour ceux qui ont lu la précédente Tête d'affiche (CB n° 71), l'univers de jeu ne change pas : vous incarnez des extraterrestres à mi-chemin de *Predator, Alien, V* et *Les Envahisseurs,* venus faire leur marché sur Terre. Ils sont très costauds et heureusement pour nous, un peu bêtes... (On est les plus intelligents, colonel !, on va leur péter la gueule !) Par contre, le volume du jeu passe de 50 à 96 pages (à peine écrites plus gros), et un système de jeu original vient remplacer celui de Simulacres. Pour résumer : les caractéristiques et les talents ont une valeur en° (petits ronds) que l'on additionne, et auxquels on retire une difficulté (en melons, heu... petits ronds). Il suffit ensuite de lancer autant de dés à six faces que de°, les 5 ou 6 étant des succès. Bref, les habitués de Star Wars et surtout de Vampire ne seront pas dépaysés.
Cette version étant parue fin décembre, l'auteur détient sans doute le record mondial de rapidité de l'édition d'un même jeu. Ce qui lui permet même d'avoir deux chances de gagner les Trophées Casus du jeu de rôle (voir Trophées pages 10 et 11)...



Amédée Acifas

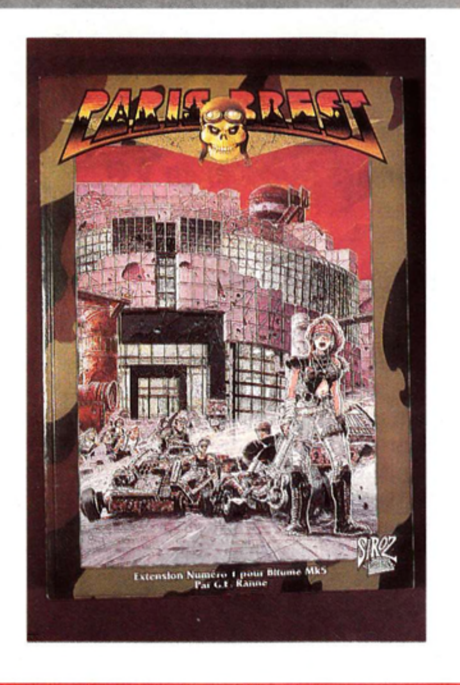
Jeu de rôle édité en français par les Editions de la Lune-Sang, diffusé par Idéojeux. Prix indicatif : 139 F.

Pour Bitume MK5, en V.F.

PARIS-BREST

Après la pluie, la pluie (proverbe)

Si pour vous l'avenir est beau, radieux et plein de bons sentiments, abstenez-vous ! Paris-Brest, premier supplément pour Bitume MK5, décrit par le menu tout ce qui est arrivé à notre vieux pays, surtout à son ex-capitale et à sa grande banlieue la Bretagne.
A Paris, les grandes constructions modernes, hautes tours de béton et de verre, se sont écroulées, tas de cailloux et d'acier sur fond de crânes écrasés (La Défense, Montparnasse, les tours de Chinatown, les HLM de banlieue...). Par contre les anciens édifices, plus solides (Notre-Dame, le Louvre, la Samaritaine), et ce qui était gagné sur le sous-sol (le métro, le Forum des Halles, les parkings souterrains) servent encore de lieux de vie et d'échanges commerciaux.
Enfin autonome, séparée du continent par une faille de plusieurs dizaines de kilomètres de large, la Bretagne a retrouvé toute sa mesure de pays attaché aux traditions maritimes et au folklore celte. Des corsaires au retour du roi Arthur, il ne manque rien. Bon d'accord, version *destroy* à la Bitume, mais tout y est !
Outre des descriptions de lieux et paysages à visiter (ainsi que les habituels « règlements-de-comptes-qui-n'amusent-que-ceux-qui-les-écrivent ») Paris-Brest est peuplé de PNJ pas tristes, d'idées de rencontres et de background, y compris de certains aspects de la vie et des motivations des fourmis, ces techno-rescapés des temps anciens.
Le scénario est une mini campagne qui va mener vos joueurs... de Paris à Brest ! Difficile d'en dire plus sans déflorer le sujet, non ?



André Foussat

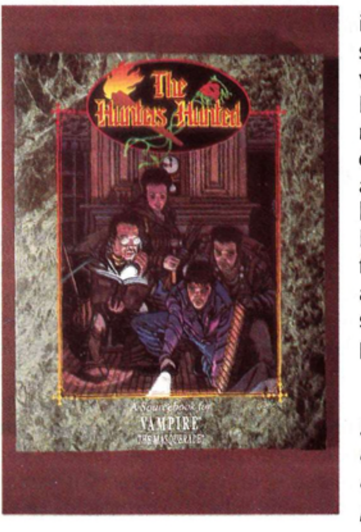
Extension pour Bitume MK5. Livret cartonné de 78 p. dont un tiers de scénario. Édité par Idéojeux. Prix conseillé : 109 F.

Pour A World of Darkness, en V.O.

HUNTERS HUNTED

Les vampires deviennent des proies...

Utilisant les règles du Storyteller System, Hunters Hunted s'intègre dans le monde néo-gothique-punk de Vampire et Werewolf. Mais délaissant les créatures surnaturelles, ce livret s'intéresse plus particulièrement à ceux qui les poursuivent... En fait, il s'agit de jouer à Vampire du point de vue des mortels. Les « chasseurs » peuvent traquer les buveurs de sang selon diverses méthodes : scientifique, religieuse, occulte, enquête policière, manipulations ou... gros calibres. Leurs origines sont tout aussi diverses : section spéciale du F.B.I., National Security Agency, le Centre du Contrôle des Maladies, la Confrérie d'occultistes nommée Arcanum (qui souhaite révéler la Mascarade), l'Inquisition, et un mystérieux groupe aux pouvoirs mystiques, les Enfants d'Osiris. Après la présentation de ces différentes organisations, le supplément indique succinctement le système de création de personnage (il faut avoir Vampire pour disposer des règles de jeu), donne quelques idées de campagnes, et présente quelques chasseurs de vampires célèbres.
D'un concept plus violent et moins introspectif que celui de Vampire, Hunters Hunted ajoute une nouvelle pierre à l'édifice du Storyteller System. De plus, il a l'avantage de fournir au maître de jeu des adversaires de taille à opposer aux personnages-vampires...



Anne Vétillard

Supplément en américain pour le jeu de rôle Vampire, édité par White Wolf.

▷

Jeu de rôle en V.F.

LES MAÎTRES MONDES

Une nouvelle approche...

Les Maîtres Mondes, jeu de rôle suisse, va devoir creuser son trou dans le marché déjà saturé du médiéval-fantastique. Ce enième rejeton de D&D risque de ne pas retenir l'attention de la plupart d'entre vous, blasés depuis belle lurette par les elfes et les dragons en tout genre. Ce serait bien dommage car MM se veut avant tout un système de règles original pouvant s'adapter à n'importe quel monde médiéval à 1d100 ou 3d6.

Ce système est un mélange de bonnes idées : la table de résistance du Basic Role Playing de Chaosium (décidément à la mode en ce moment) ; la résolution des combats dans l'esprit Star Wars ; un système de magie sans liste de sorts, style « meccano », comme celui d'Ars Magica. L'ensemble donne des règles faciles à maîtriser et intuitives, qui favorisent l'initiation par leur simplicité et développent l'imagination par leur utilisation. Ce système n'est là que pour gérer l'« exceptionnel », selon l'expression des auteurs, ce qui laisse une large place au pur *role playing*. MM va même jusqu'à enlever aux joueurs les feuilles de personnage qui restent entre les mains du seul MJ, dans le but de développer l'imagination et forcer le joueur à ne plus penser en termes de dés et de scores. Sans les caractéristiques et compétences alignées devant ses yeux, le joueur se rattache à ce qui lui reste : le background et la psychologie de son personnage.

Cette façon de jouer peut paraître déconcertante, voire ridicule, mais en fait elle permet une initiation au jeu de rôle toute en douceur, presque naturelle, car elle occulte presque totalement la partie simulation qui rebute généralement les débutants. Quant aux « vieux de la vieille », ils retrouveront le parfum de quasi-liberté qui souffle sur Hurlements ou Maléfices. Si vous n'êtes pas convaincus, jetez-y au moins un coup d'œil ! D'autant que l'expérience n'a rien de ruineux...

Pierre Lejoyeux

Les Maîtres Mondes est un jeu de rôle suisse édité en français par l'association Arkalance (98 Ch. de la Montagne - 1224 Chêne-Bougeries Suisse. Tél. : (0) 22.349.11.65), prix indicatif : 100 F.

Pour Cosmic Encounter, en V.O.

MORE COSMIC ENCOUNTER

Le retour !

Spiff, Sting, Reserve, Prolong, Serpent, Queue, Obverse, Industrialist, Grief, Pavlov, Ghost, Entrepreneur, Gorgon, Busybody, Berserker, Anomaly... Surgies de l'espace profond, des créatures inconnues, aux pouvoirs inquiétants, pour semer un peu d'inattendu dans les longues soirées de l'interminable hiver vénusien. Et, ressurgies du grand Eon primordial, toutes celles que l'on croyait perdues à jamais dans les méandres de l'hyperespace : Schizoid, Force, Demon, Witch, même le mythique Aristocrat à peine entrevu jadis aux confins de l'empire... Cent lunes aux effets improbables. De mystérieuses comètes qui renversent le cours de la destinée. Attaque 0, Kicker -2, cartes de renfort et Destiny Zap. Décidément, le chaos est bien redevenu la seule loi de ce côté-ci de la ceinture d'astéroïdes, pour le plus grand bonheur des corsaires de l'espace. Désordre monétaire oblige, le lucre semble avoir perdu beaucoup de sa valeur, et l'on pourra regretter le bon vieux temps où un vaisseau spatial ne coûtait qu'un lucre.

Précisons que More Cosmic Encounter, la nouvelle extension de Rencontre Cosmique, est prévue pour compléter l'édition publiée en 91 par Mayfair Games. Avec les deux boîtes, vous avez maintenant presque l'équivalent de l'édition originale. Tout cela est compatible pour l'essentiel avec la traditionnelle version Eon, et plus difficilement avec l'édition française. Et pour ceux qui n'auraient pas encore compris : Cosmic Encounter reste le meilleur jeu de plateau du millenium.

Bruno Faidutti

Supplément pour le jeu de plateau Cosmic Encounter, version éditée en américain par Mayfair Games.

Pour Ars Magica, en V.O.

MYTHIC EUROPE

Histoire parallèle

Après Mistridge, qui détaillait un covenant typique du sud de la France, voici Mythic Europe, le plat de résistance. Et le moins que l'on puisse dire est que la troisième édition d'Ars Magica, déjà superbe, acquiert à la lumière de cet ouvrage très abouti une nouvelle dimension. L'objet du déclic est un pavé de 180 pages pleines à craquer d'informations diverses sur l'Europe du XIIIe siècle, époque à laquelle se déroulent la plupart des sagas. En 12 chapitres, plus 2 annexes et une superbe carte en couleur, l'ensemble du continent est passé en revue, avec sa géographie, son histoire politique et religieuse, ses principales personnalités, des intrigues. Le parfum de mystère et d'inquisition qui flotte sur l'ensemble fait pourtant qu'on n'avance pas toujours en terrain connu : en effet, si ce guide se lit vraiment comme un bouquin d'histoire (ce qu'il donne parfois l'impression d'être), il regorge également de données purement fictives. Inutile donc de réviser vos cours avec car si les dates et les chronologies présentées en annexe sont exactes, il paraît plus douteux, par exemple, que la ville de Paris ait été fondée par le prince troyen du même nom ou que le royaume de Lyonesse, patrie du roi Arthur, ait jamais existé. Cependant, et l'introduction le précise bien, les choses ne sont pas présentées de notre point de vue de cartésiens, mais bien telles que les gens de l'époque les percevaient : si les Brestois craignent tout particulièrement les fantômes et les Faeries, c'est peut-être qu'ils hantent vraiment la région. Et si l'inquisition traque les sorciers et les magiciens à travers toute l'Europe, c'est qu'elle a de bonnes raisons de le faire (les joueurs en savent quelque chose !).

On ne peut que saluer l'impressionnant travail de documentation fourni par les auteurs, et la rigoureuse cohérence de l'ensemble, il y a là de quoi jouer pendant des centaines d'heures... en attendant Midsummers Night's Dream !

Fabrice Colin

Supplément pour le jeu de rôle Ars Magica, édité en américain par White Wolf, prix indicatif : 150 F.

Pour Shadowrun, en V.O.

THE NEO-ANARCHIST GUIDE TO REAL LIFE

La vie, la vraie

Cette extension pour Shadowrun (première et deuxième édition) est un assemblage hétéroclite d'articles qui fait penser au joyeux désordre de la série des *companions* de Chaosium. Les sujets sont variés et traitent tous d'un aspect de la vie du monde sordide de Shadowrun. La mode, les hôtels à cercueils, les voyages en avion supersonique et les restaurants de haute sécurité sont, entre autres, détaillés à la manière du Neo-Anarchist Guide to Northern America, c'est-à-dire en alternant les informations officielles et des commentaires illégaux de shadowrunners. Cette présentation donne un indéniable cachet au supplément mais noie le lecteur sous un flot de versions contradictoires dont il est tenu de ne prendre que ce qui l'intéresse.

Les articles sont d'intérêt très variable. Les superflus seraient plus à leur place dans des articles de revues et non dans un supplément fort cher. Les indispensables, comme celui sur les Credsticks, s'avèrent tellement primordiaux qu'on ne peut s'empêcher d'en vouloir à Fasa de ne pas les avoir inclus dans le livret de base du jeu. A réserver donc aux maîtres de jeu perfectionnistes ou fortunés. Dommage car Fasa nous avait habitués à mieux.

Mathias Twardowski

Supplément pour le jeu de rôle Shadowrun, édité en américain par Fasa.

Pour Bloodlust, en V.F.

SOUVENIRS DE GUERRE

On ne change pas une équipe qui gagne...



Après Flocons de sang, qui présentait en détail les Thunks, les Piorads, les régions du nord de Tanæphis, et un nouveau chapitre du système de jeu ; Poussière d'ange, qui offrait la visite des régions chaudes, des compléments sur les Batranobans et les Gadhars ainsi qu'un chapitre exhaustif sur les épices ; L'enclume et le marteau, consacré aux régions civilisées, aux Vorozions et aux Derigions, voici Souvenirs de guerre, le quatrième opus de Croc et G.E. Ranne.

L'emballage, fidèle à son image, est un livre à couverture rigide de 96 pages, avec dessin couleur de Frazetta. Mais le plus important, me direz-vous, c'est le contenu ! Eh bien, jugez plutôt : plus de 60 pages d'aides de jeu présentant la faune de Tanæphis (localisée sur la carte du continent), et 3 chapitres consacrés aux Sekekers (pour lesquelles on sent une tendresse particulière), aux Alwegs et aux Hysnatons. Comme nous y ont habitués les auteurs, chaque chapitre est étoffé (offrant moult tableaux récapitulatifs, permettant de « fixer » les idées – et de résumer la somme de nouveaux éléments livrés –), soutenu par des nouvelles, et illustré avec brio par Var Anda. C'est sans doute le supplément le plus fourni de la série (vérifiez, par endroits, le corps du texte !), mais tout est nécessaire au MJ, qui découvrira en fin de livre un nouveau volet de la campagne Eclat de Lune*, deux scénarios qui demandent à être traités – contrairement à l'image que véhicule parfois le titre du jeu ! – avec une extrême finesse pour être appréciés plus « longuement ». On y trouve une dimension sentimentale nouvelle, qui n'est pas pour nuire à la profondeur des personnages. A suivre...

Gil Jourdan

** Qui devrait voir sa conclusion dans Les joyaux de Pôle, le prochain supplément à paraître en avril, encore plus fourni (si, si)...*

Supplément français pour le jeu de rôle Bloodlust, édité par Idéojeux. Prix : 144 F.

Un wargame en V.O.

WEST FRONT

Les cubes envahissent le monde !

Hé oui ! Columbia Games a encore frappé. La marque canadienne, célèbre pour ses jeux de cubes, a à son tour cédé au syndrome Third Reich, qui nous a déjà valu World in Flames et World War II. Autrement dit, après le front Est (East Front), voici le front Ouest de la Deuxième Guerre mondiale en Europe. Six scénarios : mai 40, l'Italie (deux), la Normandie, les Ardennes, et bien sûr la campagne 43-45. Et, qui l'eut cru, Columbia nous mitonne une boîte sur la guerre du Pacifique ! Quant au jeu lui-même, il ne surprendra pas ceux qui connaissent East Front. 120 blocs de bois, du bon bois canadien, qu'il faut garnir d'autocollants et dresser sur la carte (très belle, 55 cm x 85) de façon que l'adversaire n'en voie que le dos. Les règles ne changent pratiquement pas d'un jeu à l'autre.

Bien évidemment, les deux cartes sont jointives, et des règles sont prévues pour jouer 43-45 à trois, avec la possibilité pour le Soviétique et l'Anglo-Américain de gagner seuls. Parions que, lorsque nous verrons surgir la guerre du Pacifique en cubes, une extension sera fournie pour commencer en Europe dès 1939 !

Si vous n'avez jamais entendu parler des cubes de Columbia et que vous êtes intéressé par les possibilités de jeu en aveugle qu'ils offrent, je vous rappelle que la priorité est donnée à la simulation des données stratégiques, et que le jeu est parfois à la limite de l'abstraction (120 pions c'est peu, malgré l'ajout de quelques marqueurs en carton bien venus, car ils manquaient fort dans East Front). Dans les batailles avec beaucoup de pions, l'avalanche des jets de dés nécessaires rend les combats un peu fastidieux. Mais, aucun doute, le système a ses amateurs enthousiastes. Pour y tâter cependant, mieux vaut commencer par un jeu plus simple que les Fronts : Rommel in the Desert, ou Quebec 1759.

Frank Stora

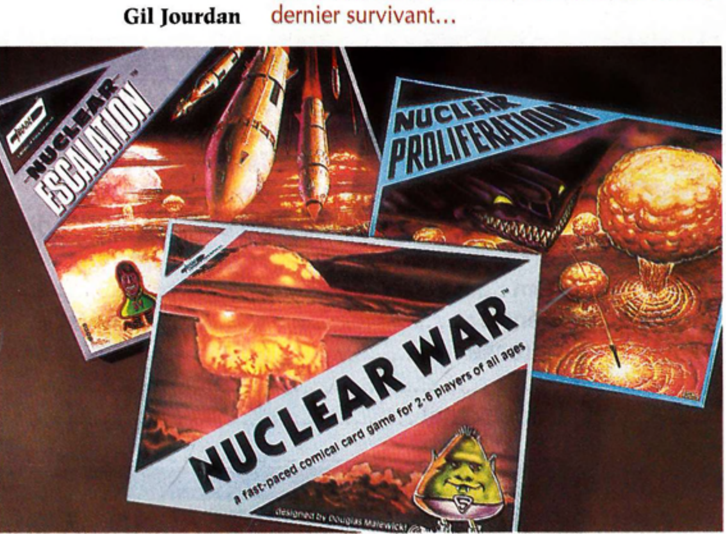
Wargame en anglais édité par Columbia Games.

Jeux de plateau en V.O.

NUCLEAR PROLIFERATION

Press the button to start...

Tout commence par l'espionnage et la propagande servant à prendre le contrôle de la population adverse, par la construction de plates-formes spatiales dans des buts évidemment purement scientifiques. Pourtant, inévitablement, dans un jeu où la diplomatie ne sert qu'à faire perdre du temps à l'adversaire, un joueur finit par appuyer sur le bouton, déclenchant une attaque nucléaire. Aussitôt, c'est l'escalade, et rapidement les morts se comptent en centaines de millions. Votre but : être le dernier survivant...



Publié dans les années 60, en pleine Guerre froide, Nuclear War est une sorte de Mille Bornes dans lequel, au lieu d'aligner des kilomètres, les joueurs s'envoient joyeusement des mégatonnes, ce qui est nettement plus excitant et convivial. Les fusées Polaris et Atlas étant devenues ringardes, l'éditeur a publié dans les années 80 Nuclear Escalation, qui introduisait missiles de croisière, stations orbitales et satellites tueurs. Nuclear Proliferation est une nouvelle version de ce jeu jubilatoire, enrichie de sous-marins, canons atomiques, missiles Patriot et avions furtifs, mais aussi virus informatiques, machines à voyager dans le temps et anges gardiens. Dans la bonne humeur générale, les missiles sabotés explosent au décollage pendant que la navette spatiale largue des bombes de 50 kilotonnes sur le territoire du Bananaland envahi par les lézards géants, et qu'un virus informatique mélange les cartes des joueurs. Pour donner une idée de l'esprit du jeu, signalons qu'un joueur dont toute la population a été éliminée a juste le temps, avant de quitter la table, d'appuyer sur le bouton rouge pour larguer sur le pays de son choix tout son stock de bombes et de missiles. Une réaction en chaîne est toujours possible, entraînant parfois des parties sans vainqueur.

Les trois jeux de la série sont indépendants. Mais il est possible de combiner le contenu de plusieurs boites. Pour un jeu simple et familial, je vous conseille Nuclear War. Pour un jeu plus complexe, mais aussi plus mouvementé, le duo Nuclear Escalation/Nuclear Proliferation est idéal ; la combinaison des trois jeux n'apportant rien de plus.

Bruno Faidutti

Trois jeux en anglais édités par Blade/ Flying Buffalo.



Qui n'a jamais rêvé devant une épée plantée dans une pierre, un chevalier à l'armure rutilante affrontant un adversaire pour gagner le droit de franchir un pont, ou un tournoi regroupant la fine fleur de la noblesse joutant pour conquérir les faveurs des dames... Bien sûr, tous les jeux de rôle médiéval-fantastique ont permis (et permettent toujours) d'utiliser ces ingrédients, mais l'arrivée tant attendue de *Pendragon* en français offre enfin la possibilité de jouer pleinement dans un univers tant de fois rêvé et idéalisé, que ce soit dans la littérature, la poésie, la musique et le cinéma.

L'ambiance

Les aventures du roi Arthur et des chevaliers de la Table ronde dégagent une atmosphère très particulière. Greg Stafford s'est particulièrement attaché à nous présenter dans son jeu une vision synthétique du mythe, mêlant l'histoire et les anachronismes grand style, la réalité et les stéréotypes...

Ainsi, la chronologie et les invasions saxonnes sont directement tirées de la situation politique du VIe siècle, époque à laquelle aurait vécu le « véritable roi Arthur ». Mais les seigneurs de cette époque étaient des descendants des Romains ou des populations locales, à peine christianisés et civilisés. Leurs châteaux n'étaient que des mottes de terre entourées de rondins et la courtoisie envers les dames une notion totalement inconnue. Ce contexte permet d'utiliser les éléments comme la lutte contre les Pictes, Saxons et autres Celtes insoumis, peuples barbares et ennemis jurés des Pendragon.

Mais la civilisation et les mœurs présentées dans le jeu sont celles de la fin du Moyen Age, celui de l'amour courtois, des magnifiques forteresses où flottent les oriflammes, des tournois d'amour, de la chanson de geste. C'est l'époque féodale où le vassal doit allégeance à son suzerain, où l'honneur, la fidélité et la pitié sont des valeurs inestimables...

De cette habile alchimie sort le mythe arthurien tel que l'a rêvé Greg Stafford, et tel que nous le rêvons tous pour la plupart, quand nous avons réussi à effacer de notre mémoire certaines inepties hollywoodiennes ou livresques...

Les sources utilisées par l'auteur sont diverses et variées. Son œuvre de référence est l'ouvrage de Sir Thomas Malory, *Le Morte d'Arthur*, dû à un chevalier anglais de la guerre des Deux Roses, enthousiasmé par les romans français et qui a voulu en écrire une version dans sa langue maternelle. Il a intégré quelques nuances personnelles qui rendent maintenant compte des différences entre les versions françaises et anglaises du mythe arthurien. Arrivent ensuite Chrestien de Troyes et la *Vulgate* (recueil d'œuvres françaises anonymes). Les chroniques anciennes fournissent la toile de fond chronologique des « âges sombres » tandis que les romans modernes apportent leur modeste pierre à l'édifice. Le plus remarquable est *The Once and Future King* de T.H. White et le plus « iconoclaste » *Les Dames du Lac* de Marion Zimmer Bradley. Ce dernier enrichit le contexte, soit, mais ne doit surtout pas servir de base. Son esprit et la psychologie des personnages sont trop modernes.

Les deux sources essentielles du jeu sont donc *Le Morte d'Arthur* et *The Once and Future King*. Ne l'oubliez pas...

Le jeu lui-même est émaillé de citations tirées des ouvrages anciens, extrêmement bien rendues dans un « vieux français » compréhensible par le lecteur moderne (saluons ici l'habileté du traducteur). Elles illustrent les règles ou l'ambiance de l'ère arthurienne et donnent une touche originale et « rafraîchissante » à la lecture des règles de *Pendragon*. Des encadrés historiques présentent aussi la civilisation féodale idéalisée pour les besoins du jeu.

Une toute petite part du jeu est réservée à l'héraldique. Les blasons des chevaliers sont quasiment tous corrects, mais il est dommage que le passage sur les armoiries soit aussi succinct (à peine deux pages d'illustrations) et que les termes soient « anglicisés ».

Le personnage, sa famille et le passage des ans

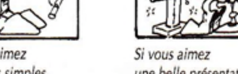
L'une des originalités de *Pendragon* est la conception même du personnage. Tout d'abord, les joueurs ne peuvent incarner que des chevaliers. Pas de magicien, de voleur, d'assassin, de marchands parmi les aventuriers qui parcourent les sombres routes des forêts enchantées. L'héroïsme est de mise et l'armure devient l'uniforme

Pendragon

la version française

A qui s'adresse ce jeu ?


Si vous aimez les règles simples.


Si vous aimez une belle présentation..


Si vous aimez un background bien décrit.



Si interpréter un rôle est important.

obligatoire. Cela peut poser un problème pour les personnages féminins. Historiquement, certaines femmes ont porté les armes et combattu (pour ne citer que Jeanne d'Arc) mais il semble qu'aucune d'elles n'ait été adoubée chevalier. Dans les versions françaises du mythe arthurien, il apparaît quelques femmes chevaliers. Grisandole, le sénéchal du prince de Rome, se fait passer pour un homme, à la différence de Lyzianor ou de la Chasseresse de Windsor... Le meilleur compromis est que le maître de jeu autorise la création de chevaliers femmes, en leur faisant rencontrer de temps à autre quelques problèmes dus à leur choix de vie très particulier...
Cependant, le monde arthurien est un univers violent, où la mort survient fréquemment. De plus, le passage du temps est précisément mesuré dans le jeu, et les chevaliers finissent peu à peu par se marier, avoir des enfants, établir et gérer un domaine... et mourir (s'ils ont la chance de sortir vivants de leurs épiques aventures et d'atteindre la vieillesse). Le joueur est alors encouragé à incarner une « lignée » plutôt qu'un personnage. Un frère, un fils, pourra prendre la succession de son ancien alter ego, et par exemple entreprendre une vengeance, agrandir le domaine familial ou accroître le renom de sa maison. Ce système de relais permet de jouer véritablement dans une époque. Les grands personnages du royaume évoluent, de terribles événements surviennent, les temps changent. Tout cela donne une impression de réalisme extraordinaire.
La chronologie de *Pendragon* est divisée en quatre grandes ères. La période d'unification où le jeune Arthur prend le pouvoir après l'anarchie suivant la mort de son père et qui se termine par l'arrivée de Lancelot à la cour. La période de consolidation où ont lieu pratiquement toutes les aventures héroïques et où l'amour courtois prend véritablement son essor. La période d'apogée où les miracles sont de plus en plus fréquents et où commence la quête du Graal. Et enfin la période de déclin, où l'amour coupable de Lancelot de Guenièvre est découvert, où la trahison règne, la Table ronde est dissoute... et le roi Arthur disparaît dans l'île d'Avalon.
Les règles de base commencent dans la période de consolidation, la plus propice aux aventures. Les autres époques seront évoquées dans les suppléments ultérieurs et détaillées alors comme il se doit.
Le passage du temps est aussi concrétisé par une phase hivernale, pendant laquelle les chevaliers se reposent (enfin presque). C'est à cette époque que se font les jets d'expérience, le vieillissement des personnages, la gestion économique des domaines, l'entraînement, l'évolution de la famille, etc. C'est aussi le moment propice pour quelques scénarios en solo (avec un maître de jeu et un joueur).

La création du personnage

Elle reste très simple et s'attache beaucoup au passé et au contexte de vie du personnage. Après le choix d'un nom, le personnage, fils aîné de la famille est considéré comme un écuyer prêt à être adoubé. Son père est déjà chevalier vassal. Une détermination aléatoire permet ensuite de connaître le manoir d'origine du personnage, situé obligatoirement dans le comté de Salisbury (les autres régions seront décrites dans les suppléments). Vient ensuite le choix des traits de personnalité et des passions. *Pendragon* est l'un des rares jeux à quantifier le caractère d'un personnage. Il s'agit de définir des vertus chevaleresques et chrétiennes sur une base de 20, et qui possèdent toutes un « vice » opposé, dont le score est la différence avec 20 de la vertu associée. En début de jeu, le trait Valeureux est toujours égal à 15, les vertus chrétiennes à 13 et toutes les autres à 10 (donc une valeur moyenne). Un seul trait de personnalité peut être élevé à 16, mais il faudra justifier cette augmentation par le passé du personnage. Ces traits vont évoluer au cours du jeu, et surtout dicter dans une certaine mesure la conduite du chevalier. Un personnage « sincère » aura des difficultés à mentir...
Les passions ressemblent aux traits de personnalité, si ce n'est qu'elles sont plus accentuées. Elles commencent presque toutes avec un score de 15, ce sont : la loyauté envers le seigneur, l'amour de la famille, l'hospitalité, l'honneur et la haine des Saxons... D'autres passions peuvent être créées et intégrées au cours du jeu.
Les caractéristiques sont classiques pour un jeu de rôle médiéval-fantastique, mais uniquement physiques : Taille, Dextérité, Force, Constitution, Apparence. Variant de 5 à 18 (ou 21 pour la Constitution), elles sont déterminées en répartissant 60 points (et oui, la période des 3d6 est maintenant révolue...). Elles permettent ensuite de calculer toute une série de scores dérivés qui serviront pendant le jeu : dégâts, rythme de guérison, points de vie, etc.
Les compétences permettent de définir les domaines d'expérience personnels de chaque chevalier : chasse, joute, intrigue, jeu, séduction, équitation, etc. Des scores de base sont donnés selon la culture et la classe sociale (identiques pour tous dans le livre de base). Deux compétences dites générales auront un score de 10, une compétence d'excellence de 15, les autres auront leur valeur de base. Le joueur répartit ensuite 10 points entre toutes les compétences, sans dépasser la limite de 15.
La dernière donnée est la Gloire, qui se révélera d'une importance capitale durant le jeu. Elle est héritée du père...
S'ajoutent ensuite diverses données comme les armoiries, l'équipement, une caractéristique familiale, etc.
Si l'on ne perd pas de temps pour les différents choix, la création de personnage se fait généralement en moins de trente minutes... (beaucoup moins pour des joueurs expérimentés).

Les idéaux et les passions

Les idéaux et les passions, qui sont chiffrés dans *Pendragon*, sont donc quantifiés sur une échelle de 1 à 20. Bien que cela puisse paraître une contrainte dans la latitude d'interprétation du caractère du personnage, il ne faut pas se laisser tromper.
Tout d'abord, ce système est présenté comme optionnel. Donc, si vous préférez une liberté d'action totale, rien ne vous oblige à l'utiliser. Par contre, il permet de nuancer très facilement les différents chevaliers. Comme tous les joueurs interprètent la même « classe » de personnage, il faut bien qu'ils se distinguent les uns des autres. Le caractère semble être idéal pour cela. Les traits et passions permettent d'exprimer en termes de jeu les émotions et les crises de conscience des chevaliers. Quelques défauts mineurs, un vice caché, et le personnage prend tout de suite une nouvelle dimension.
Quand un joueur est indécis et ne sait pas comment faire réagir son personnage vis-à-vis d'une situation donnée, il peut toujours se référer au trait ou à la passion le plus approprié : il s'en sert comme guide ou lance un dé. Dans les moments de crise, le maître de jeu peut exiger un jet de dé pour voir si l'instinct du personnage prend le pas sur la réflexion du joueur. Dans ce sens, il s'agit bien d'une aide au *role-playing*. Il ne s'agit pas non plus d'un diktat, car les traits peuvent évoluer au cours de la vie du personnage. Néanmoins, il faut bien garder à l'esprit que les personnages de *Pendragon* tentent d'être ▷

des chevaliers modèles et non des mécréants cruels et vindicatifs… L'aggravation des « vices » ne doit pas être recherchée, bien au contraire !

La Gloire

Cette notion remplace, peu ou prou, les points d'expérience dans *Pendragon*. Mais elle représente quelque chose de bien plus concret. La Gloire se gagne en accomplissant des exploits, mais aussi en faisant un mariage prestigieux, en résolvant une énigme, en acquérant un domaine… Elle détermine la réussite sociale, la célébrité du personnage… et permet au maître de jeu de récompenser les joueurs.

Les gains de Gloire sont mesurés de façon différente et définissent des rangs, le non-chevalier ayant moins de 1000 points et un chevalier célèbre entre 4000 et 8000… L'octroi dépend largement du choix du maître de jeu, qui reste totalement libre en la matière. Les règles indiquent quelques références, comme lors de la participation à un tournoi, une réussite inattendue et théâtrale, l'humour d'une situation (!), et bien sûr la victoire contre des ennemis. La remise d'un titre de noblesse accorde aussi des points de gloire…

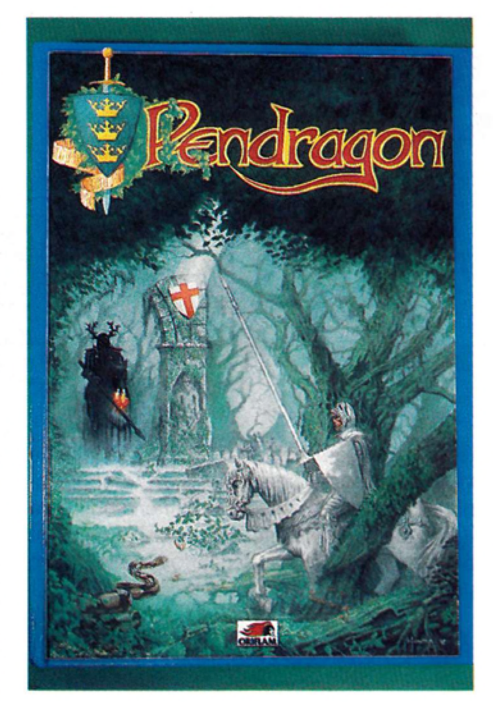
L'influence de la Gloire est variée. Elle accorde des bonus qui permettent d'ignorer des limitations de règles, ou d'augmenter des scores chiffrés. Elle offre aussi un meilleur statut qui permet d'être reconnu, d'avoir la préséance dans certaines circonstances, etc.

L'ambition

Grâce à la gloire qu'il aura accumulée, le personnage pourra satisfaire ses ambitions : améliorer sa fortune, devenir chevalier banneret et commander une unité lors d'une bataille, devenir un chevalier courtois qui s'efforce de protéger les faibles et de rendre la justice, ou se tourner vers un aspect plus romantique de la geste arthurienne pour conquérir l'élue de son cœur. Le personnage peut aussi viser la piété et devenir le modèle du parfait chrétien… Le summum des ambitions de tous ces personnages étant, bien sûr, d'être un jour admis à siéger à la Table ronde.

Le système de jeu

Les règles sont relativement simples et s'inspirent du classique jet de compétence. La réussite d'une action est déterminée par 1d20 et le résultat du dé est comparé au score approprié du personnage. Une action sans opposition est réussie si le jet de dé est inférieur ou égal au score du personnage. Quand deux adversaires s'affrontent, c'est celui qui obtient le meilleur succès (la plus grande marge de réussite) qui l'emporte, et une petite règle de réussite partielle permet d'affiner la simulation. Ce système donne des combats très particuliers. Seul le vainqueur d'une action avec opposition peut infliger des dommages. Certains cas de figure, comme perdant/perdant ou égalité entre les deux personnages, donnent des résultats spéciaux, comme le bris d'une arme. A part ces détails, les habitués des règles de Chaosium ne seront pas dépaysés et pourront s'adapter aux règles de *Pendragon* sans difficulté. Attention,



n'oubliez pas que les combats sont dangereux et souvent mortels, même pour un chevalier expérimenté, et que la guérison est lente et ne bénéficie que très rarement de l'aide de la magie ! Ne vous laisser pas emporter par la colère à la légère…

La magie et son « flou artistique »

La magie existe réellement dans l'univers de *Pendragon*, mais n'est pas mise à la disposition des personnages des joueurs. Même si les endroits mystérieux et surnaturels abondent, si les peuples de faëries existent, aucun système de règle n'est proposé pour la magie.

Le maître de jeu est encouragé à inventer et improviser ses effets, en s'inspirant des légendes traditionnelles et de la littérature arthurienne. La magie est d'autant plus puissante qu'elle reste mystérieuse. On peut néanmoins différencier quelques types de magie : la magie druidique, immédiate et visible dans ses effets, qui crée une réalité temporaire ; la magie chrétienne, subtile et impérialiste, durable et miraculeuse. La nécromancie permet de parler aux morts tandis que la magie saxonne a surtout trait au combat et aux pouvoirs des berserkers. Enfin, la magie démoniaque permet de conclure un pacte avec le Diable ou ses séides… Il va de soi que les gens de l'époque, roturiers comme nobles, font rarement confiance aux personnes qui manipulent les forces occultes. Personne n'aime ce qu'il ne comprend pas… La magie est donc fort diversifiée, aux pouvoirs immenses si le maître de jeu le désire. Néanmoins, il ne doit jamais la laisser dominer le jeu… c'est l'ambiance qui est le plus important.

Le pays, les royaumes et les extensions

Dans le livre de base, les personnages sont issus du comté de Salisbury. Celui-ci est présenté avec force détails (dont une superbe carte en couleur) et constitue la « base » des chevaliers. Les lieux géographiques, les personnages célèbres, les différents manoirs sont développés, ce qui permet de fournir aux joueurs un contexte très riche en début d'aventure.

Dans les extensions du jeu à venir, d'autres régions seront présentées de la même manière. Ainsi, peu à peu, l'Angleterre arthurienne est décrite avec minutie, au même rythme que les chevaliers découvrent les terres qui leur étaient jusqu'alors inconnues.

Conclusion

Pendragon est, sans nul doute, un excellent jeu pour tous ceux qui aiment les épopées, les exploits extraordinaires et qui ont gardé le sens de l'épique… Sa faiblesse et son point fort ont la même origine : chacun doit incarner un chevalier, juste et preux, possédant bien sûr quelques défauts, mais le joueur qui aime les assassins et les « kaotikevil » devra chercher sa pitance ailleurs. *Pendragon* est un jeu où les chevaliers sont courageux et les lâches méprisés !

Le principe même de l'unité temporelle dans le déroulement des événements de la geste arthurienne et dans l'établissement d'une lignée pour le personnage obligera sans doute les joueurs à rester avec le même maître de jeu pour préserver cette continuité et cette unité si spécifiques. Il s'agit bien plus d'un avantage que d'un inconvénient…

Anne Vétillard
illustration : Florence Magnin

Inventorium
Editeur : Oriflam ;
matériel : livre de 238 p. sous couverture rigide, accompagné d'une carte couleur de la Bretagne sous le règne d'Arthur.

Nephilim

Quatre pas dans l'occulte



Sur la Terre comme au ciel

Simple et efficace, vous jouez ici et maintenant et vous êtes un immortel, un Nephilim. Autrefois, vous étiez capable de manipuler les éléments tels le Feu, l'Air, la Terre, l'Eau et la Lune. Pour vous ils étaient des « champs magiques ». Mais vous avez été chassé de la Terre par les humains, et aujourd'hui, pour pouvoir gagner l'Agartha, la plénitude, l'illumination ultime, vous devez retrouver une connaissance absolue qui a été dispersée. C'est vous et les vôtres qui, il y a des millions d'années, avez contribué à l'essor de l'humanité, à la fois en l'amenant à la conscience et en développant son intelligence. Mais l'Homme s'est révolté, et grâce aux connaissances que vous lui avez apprises, il vous a exilé et vous pourchasse encore, siècle après siècle. Il vous a enfermé dans des pièges magiques, des objets sacrés qu'il a entreposés loin des champs magiques susceptibles de vous réveiller.

Heureusement, certains d'entre vous ont pu échapper à cette destruction massive. Après bien des péripéties, vous avez compris que votre seul moyen d'action pour retrouver les traces de cet antique savoir était de vous incarner dans des humains, en acceptant leurs défauts et leurs faiblesses. Depuis plusieurs millénaires, il en a toujours été ainsi, des hommes regroupés en sociétés secrètes luttent pour votre survie. Ils facilitent votre incarnation et votre insertion dans leur univers. Mais ils sont très rares. La majorité des sociétés secrètes ont fait serment de vous détruire, ou pire, de vous exploiter. Elles espèrent ainsi atteindre elles-mêmes cette illumination qui n'appartient qu'aux Nephilim.
Aujourd'hui, pour des raisons inconnues, les Nephilim se réveillent en grand nombre. Les sociétés secrètes ont remarqué votre arrivée massive et la lutte reprend, plus acharnée que jamais. Humains ou Nephilim, la terre ne peut admettre qu'une seule race dominante... Pourtant, votre but unique, en tant que Nephilim, n'est pas la conquête de la Terre, mais la quête de l'Agartha, le lieu mystique où vous serez délivré des contraintes matérielles pour, enfin, commencer à vivre votre destin d'immortel.

Une technique éprouvée...

Le système de jeu de Nephilim est basé sur le Basic Role Playing Game de Chaosium, dont Multisim, l'éditeur, a obtenu les droits.

Jouez un personnage vieux de plusieurs millénaires, un pur esprit issu de l'Atlantide, qui s'incarne en plein XX[e] siècle dans la peau d'un peintre incompris, d'un écrivain sans histoire, d'un gardien de square... ou de votre voisin de palier.

La simulation est réalisée avec un système de caractéristiques standard (Force, Constitution, Intelligence, Dextérité et Charisme) et de compétences couvrant l'ensemble des domaines d'action d'un personnage (connaissances scientifiques, culturelles, historiques, manipulation d'armes diverses, capacités sportives, etc.). La notion de magie est prise en compte avec une caractéristique complémentaire, nommée Ka, qui peut être assimilée au Pouvoir des jeux Chaosium. Les caractéristiques sont mesurées sur une échelle allant de 3 (très faible, rachitique ou débile mental) à 18 (le maximum pour un humain, M. Muscle ou Sherlock Holmes) et les compétences par un pourcentage. La réussite d'une action dépendant d'une compétence est testée par le jet d'un d100.
A ce principe élémentaire s'ajoute une table universelle de résistance qui est utilisée quand une caractéristique du personnage est opposée soit à celle d'un autre personnage soit à un objet ou un élément extérieur (enfoncer une porte : FOR contre résistance de la porte, trouver le code d'accès d'un système informatique : INT contre difficulté de la protection).

... Et quelques ajouts

Un des apports de Nephilim à ce système de jeu déjà performant est la généralisation de la notion de potentiel pour mesurer la valeur de toutes les actions entreprises ou subies par les personnages. Ce potentiel, généralement compris entre 1 et 20 (mais des valeurs supérieures sont possibles) est utilisé sur la table universelle de résistance pour estimer les conséquences des actions. Par exemple, les personnages tentent de pénétrer avec effraction dans une bibliothèque privée pour y consulter un ouvrage rare. Le meneur de jeu estime, avec l'aide d'une table fournie dans les règles, que le potentiel d'illégalité de cet acte est de 14. En fonction du lieu où se déroule l'action, et toujours en consultant une table fournie dans le jeu, le maître attribue à la zone un potentiel de sûreté. Si l'action se déroule dans le quartier commerçant d'une ville de province, ce potentiel sera de 10. La table de résistance indique que les personnages ont 70 % de chance que leur action passe inaperçue. Dans une maison isolée de la campagne profonde (POT 2), ce chiffre passe à 95 %, mais à 20 % et moins en face d'un commissariat (POT 20 et plus).
Attention, en fonction de la définition des divers potentiels et de la façon dont vous les mettrez en rapport sur la table de résistance, le jet de dés à faire pour réussir une action devra être inférieur ou supérieur à la valeur indiquée. Cela

n'est pas clairement exprimé dans les règles et une lecture attentive s'impose. Il sera même parfois nécessaire de vous faire une idée personnelle sur la méthode à utiliser pour réellement employer ce principe. De plus, les potentiels ne sont à utiliser que lorsque les joueurs sortent des sentiers battus pour faire des opérations non prévues dans le scénario... Ce qui, heureusement, est souvent le cas.
A la fois de par l'ambiance du jeu et les techniques employées, Nephilim s'adresse à des maîtres de jeu entraînés, capables de guider et conseiller leurs joueurs.

De l'humain au Nephilim

Pour mieux apprécier les possibilités du jeu, intéressons-nous à la création d'un personnage. Première étape, faites-vous une idée de votre personnage en le décrivant sommairement par quelques adjectifs (belliqueux, grognon, nature, pensif...). Puis choisissez le nombre et les époques de vos précédentes incarnations : un Nephilim est un être immortel qui, lorsqu'il s'incarne au XXe siècle, n'en est pas à son premier essai. Certaines époques et certains lieux, de l'Égypte antique à l'Angleterre victorienne, sont proposés, mais vous pouvez utiliser vos propres connaissances historiques pour y placer votre personnage. Le nombre d'incarnations précédentes va influer à la fois sur la caractéristique Ka et sur les compétences du personnage. Le Ka sera égal à (20 - 2 x le nombre d'incarnations passées) et les compétences devront être choisies parmi celles disponibles à l'époque concernée. Un jet de dé (1d10) donnera le nombre d'années passées à chaque époque (multiplié par 10), mais aussi le nombre de points à répartir dans les diverses compétences liées au métier du personnage (multiplié par 30).
Vous devez à présent déterminer de quel champ magique votre Nephilim est le plus proche. En effet, la valeur de la caractéristique Ka va être attribuée au Ka-élément de ce champ, qu'il soit d'Air, de Feu, d'Eau, de Terre ou de Lune. Ce Ka-élément sera appelé dominant et indiquera les domaines de prédilection de votre Nephilim, tant sur le plan du comportement et de l'apparence que pour tout ce qui touche à la magie. Un Nephilim du Feu aura plus de facilité à manipuler magiquement les matières combustibles, la foudre et l'électricité que les fleuves, et tout ce qui a trait à l'eau d'une manière générale. Un pentacle figurant sur la feuille de personnage ainsi qu'une table des Ka-éléments vous aideront ensuite à déterminer les valeurs (décroissantes) à affecter aux autres Ka-éléments de votre personnage.

La magie ? Élémentaire !

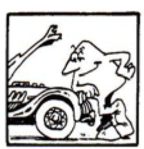
La magie est omniprésente dans la vie d'un Nephilim, qui est un être magique par essence. En fait, seuls les Nephilim peuvent manipuler les champs magiques qui parcourent la surface de la Terre ; les humains ne peuvent que constater les effets de ces champs et parfois en calculer les déplacements. Vous avez à votre disposition trois types de magie, différentes dans leurs effets, leurs moyens d'utilisation, leurs principes. La sorcellerie est la plus ancienne, la plus répandue, au point que tous les Nephilim en connaissent des rudiments (en terme technique, 20 % de base automatique dans la première compétence, ou premier cercle). Elle consiste à utiliser directement les champs magiques pour obtenir un effet sur l'univers qui vous entoure. Vient ensuite la kabbale, qui permet d'invoquer des créatures magiques et de les contrôler. Puis l'alchimie, qui est le domaine des transformations, des transmutations, à l'aide de poudres élémentaires fabriquées dans un athanor. Ces trois formes sont elles-mêmes divisées en trois cercles successifs. Atteindre la connaissance totale (90 % au moins) dans le dernier cercle de l'une des trois voies magiques est un des buts du Nephilim.
Vos années d'incarnations précédentes déterminent le nombre de points à répartir dans les compétences occultes. Dix années représentent 10 % dans un cercle de magie, et il n'est possible d'accéder à un cercle supérieur qu'après avoir maîtrisé le précédent. Dix années peuvent aussi servir à l'acquisition et la connaissance d'un sort, à choisir dans la liste et les nombreux exemples fournis dans le livret. Chaque sort, invocation ou formule, est directement relié à l'un des champs magiques, donc l'un des Ka-éléments de votre personnage. Je recommande la lecture attentive de la liste des sortilèges. Mis à part les grands classiques du genre (soins, augmentation de caractéristique, membre enflammé, etc.), certains sont de véritables petits bijoux de recherche et de conception, dans leurs formes et dans leurs effets.

Du Nephilim dans l'humain

En tant que Nephilim, vous êtes directement affecté par les champs magiques, et votre Ka ainsi que votre Ka-élément dominant vont avoir une influence directe, de deux manières distinctes, sur le corps dans lequel vous allez vous incarner.
Physiquement d'abord, votre Ka-élément dominant va imposer des transformations à ce corps étranger. Vous devez déterminer un métamorphe, qui est la projection humaine du Nephilim ayant atteint l'illumination. Ce corps humain va devenir la représentation imparfaite, physique, de votre état de Nephilim. Prenons un exemple. Vous êtes un Nephilim de l'Air : cela va influer sur le visage, les mains, la peau, l'odeur et la voix de votre métamorphe. C'est vous, en tant que joueur et en accord avec le meneur de jeu, qui déterminez que votre corps tendra à avoir des yeux entièrement bleus, des mains très froides (4 à 5° en dessous de la normale), une peau translucide, une odeur d'ozone, à la fois métallique et électrique et une voix sonore, forte et roulant comme des coups de tonnerre. Vous devez alors distribuer la valeur de votre Ka-élément dominant (ici l'Air) selon ces cinq transformations, l'humain pur étant qualifié d'une valeur nulle et l'état final de Nephilim d'une valeur 20. Plus votre Ka-élément dominant sera élevé, plus votre personnage sera proche de l'Agartha. Pour en finir avec votre métamorphe, vous devez le décrire par un système de portrait chinois, en répondant à dix questions du type : « Si j'étais un métal, un objet, une couleur, un phénomène naturel, etc. » Ce portrait vous permet de définir ce que devient mentalement l'humain que vous habitez. Les règles fournissent un certain nombre d'exemples de métamorphes, mais il vous appartient de définir le vôtre, en fonction de ce que vous estimez être le plus représentatif du Ka-élément choisi.
L'autre influence du Ka sur l'humain est une évolution directe dans les caractéristiques. Chaque élément est lié à une caractéristique et lui apporte un bonus, la Force pour le Feu, la Dextérité pour l'Eau, etc.

A qui s'adresse ce jeu ?


Pour les vieux routards.


Si vous aimez les belles mécaniques.


Si vous aimez les univers insolites, les mystères.

INVENTORIUM

Jeu de rôle français conçu par Frédéric Weil et Fabrice Lamidey

Éditeur et diffuseur : Multisim SARL

Matériel : livret de règles de 222 pages – superbement illustré –, format 22,5 x 28,7 cm, noir et blanc, sous une couverture couleur souple.

Prix : 224 F

Écran 3 volets. Prix : environ 40 F, offert aux mille premiers acheteurs.

L'éveil

Un jour, votre Nephilim se réveille, ou se fait sortir de son long sommeil par un événement extérieur. La première chose à faire, au sortir de la « stase », est de trouver un corps d'accueil, un humain que votre personnage va investir, lui volant ses connaissances, ses compétences et modifiant peu à peu son apparence pour le mettre « à son goût ».
La stase, c'est l'objet magique (statuette antique, bijou précieux, arme d'apparat ou reliquaire sacré) dans lequel l'essence de votre Nephilim a été enfermée après sa dernière incarnation. C'est une prison, utilisée par une société secrète pour vous retenir, mais c'est aussi une réserve de potentiel magique pour votre incarnation en cours.
Ce corps d'humain du XXe siècle que votre personnage va habiter, vous allez le transformer pour le faire ressembler à ce que vous étiez du temps de votre puissance. Vous allez en faire une image de votre état parfait, un « simulacre », mais ce sont ses caractéristiques qui vont devenir les vôtres, modifiées par votre Ka, comme expliqué ci-dessus. Vous trouverez dans les règles plusieurs exemples de simulacres vivant dans notre monde actuel, de l'étudiant au touriste, en passant par le militaire en retraite ou le lycéen joueur de jeu de rôle ; bref, des individus ▷

normaux, dont il va falloir supporter l'environnement et tenter d'expliquer le changement de comportement. Mais vous allez devoir vous éloigner de la nature originelle de votre simulacre, car « en tant que joueurs, vous êtes conviés à incarner un personnage magique à la personnalité étrange, non un humain habité par un esprit ».
A cela viennent s'ajouter des règles de cohabitation entre le simulacre et le Nephilim. L'occupant originel et le corps humain risquent parfois d'opposer une résistance farouche à l'envahisseur que vous êtes.

La réunification de tous les mystères

Même incomplète, cette rapide création de personnage, vous a permis, de vous faire une idée générale du jeu. Les auteurs donnent en plus des quantités de détails (vrais ou faux, qui sait ?) sur les sociétés secrètes, de l'Égypte à nos jours, leurs buts, leurs structures et leurs moyens d'actions. Ils lèvent un coin du voile qui masque le monde occulte, en France et dans le monde. Nous apprenons que tout ce qui touche aux champs magiques (miracles survenus dans des cathédrales ou grottes mystérieuses, pierres levées en France, en Irlande et en Angleterre, vaudou des Caraïbes, Grand Esprit des Indiens d'Amérique du Nord, dieux cruels des civilisations précolombiennes, etc.) est exclusivement dû à l'intervention des Nephilim. Les planètes ont aussi leur influence sur les déplacements et intensités des champs magiques, des tableaux permettent de calculer les grandes conjonctions et les variations correspondantes des champs, en fonction du jour, du mois… et d'un facteur aléatoire (un dé, quoi !), car rien n'est jamais tout à fait écrit. Au niveau mythologique, Nephilim réussit un tour de force. Il intègre et explique la quasi-totalité des mythes et vérités liés aux diverses civilisations et religions de la Terre. De l'Atlantide engloutie aux pharaons, en passant par le chaos originel, la disparition des grands sauriens, Prométhée et « l'incident Jésus », tout y est, tout est compréhensible, il n'y manque plus que les super-héros…

Pour jouer, encore et encore

Pour une première approche, le livret propose un scénario qui, même s'il est un peu déroutant, vous donnera l'occasion de vous familiariser avec le type d'intrigue et surtout avec la notion d'occulte et les sociétés secrètes, omniprésentes dans ce XXe siècle parallèle. Les aventures que vivront vos personnages pourront les amener à enquêter sur la réalité cachée derrière un soi-disant miracle ; à localiser la stase d'un important Nephilim, pour la mettre à l'abri ou réveiller son possesseur ; à détruire la puissance d'une société secrète en l'empêchant d'asservir l'un des leurs ; plus simplement à ramener au jour des parcelles de connaissance perdues sous les décombres d'anciennes civilisations ; ou encore à tenter d'échapper, encore et toujours, aux sociétés secrètes qui les pourchassent.
Une fois paru le livre de base, la survie d'un jeu dépend essentiellement du rythme de parution des suppléments. Multisim l'a bien compris, puisqu'elle nous propose un calendrier bien rempli. Vous devriez déjà avoir trouvé dans vos boutiques préférées le premier supplément : un scénario de 68 pages intitulé *Les veilleurs*. Ensuite, viendra la description des sociétés secrètes de l'ordre du Bâton, avec des scénarios et des intrigues de type Instantanés ; la vérité sur les arcanes majeures, groupes de Nephilim ayant une passion ou une orientation commune ; les sociétés secrètes de l'ordre de la Coupe. Tout cela sera suivi de trois suppléments « spécial sciences occultes », avec des détails sur les sorts, les règles de création pour la magie d'enchantement, d'invocation et de transmutation, les grands magiciens, les lieux magiques, etc. Une longue campagne intitulée *La Toison d'Or* est aussi en préparation.
En addition, il est prévu une revue (occulte bien sûr) de liaison entre les joueurs et Multisim, qui sera, au début du moins, un livret format A5 apériodique diffusé en boutiques ou par correspondance. *Hermès trimégiste*, c'est son nom, fournira des informations pratiques et occultes sur les diverses régions de France où l'éveil des Nephilim pourra avoir lieu. Bref, il y a là largement de quoi alimenter les chercheurs d'absolu que seront vos Nephilim. ■

André Foussat
illustration : Franck Achard

En complément de la page 116 du livret de règle

Les dommages aux créatures magiques
Les créatures magiques naissent des courants de Ka. La Kabbale est d'ailleurs la science qui permet de contrôler et de manipuler certaines d'entre elles. Ces créatures ont toutes une Vision-Ka, mais, au contraire des Nephilim, elle ne leur demande aucun effort et ne leur fait courir aucun risque. Elle est leur sens naturel. Certaines sont invisibles à l'œil humain, comme les esprits frappeurs. Toutes, cependant, sont visibles par la Vision-Ka. La plupart de ces créatures sont insensibles aux dommages physiques. Cependant, les dommages magiques font des dommages matériels mais ont, de plus, la propriété d'affecter les créatures magiques.
La seule exception est due à la possession. Par exemple, un esprit de folie qui possède un humain est à l'abri des dommages magiques car le corps possédé le protège. Il faudrait tuer l'humain et frapper la créature au moment où elle quitte le corps et essaie d'en posséder un autre. Cette question a une importance capitale pour le Nephilim. En effet, tant qu'il est à l'abri de son simulacre, il est invulnérable aux dommages magiques. Mais, quand il le quitte, il est considéré comme un fantôme, comme décrit dans le chapitre sur la réincarnation (page 102). Si, à ce moment, il subit des dommages magiques, ceux-ci affecteront directement son Ka, selon le même principe que les points de vie pour un humain. Heureusement, son invisibilité le protège. Mais combien de Nephilim n'ont-ils pas fait ce cauchemar : leur simulacre mort, ils se retrouvent face à face avec un templier capable de détecter le Ka et muni d'une épée d'orichalque ?



Werewolf

Deuxième jeu de la série du Storyteller System, Werewolf (qui signifie loup-garou, bien sûr) ajoute une réelle dimension à Vampire et au Monde des Ténèbres (A World of Darkness) que nous présente peu à peu les éditions White Wolf.

A qui s'adresse ce jeu ?



Si vous aimez les jeux d'atmosphère.



Si vous aimez un background bien décrit.



Si interpréter un rôle est important.



Si vous êtes sensible au label vert.

Vampire contre Garou

Totalement compatibles entre elles, ces séries de jeux et de suppléments permettent d'incarner les diverses forces qui luttent dans un univers sombre, désespéré, chaotique et horrifique... Mais quelles sont les originalités de Werewolf ? Quelles différences existe-t-il entre un Garou (en français dans le texte !) et un Vampire ? Elles sont fondamentales : ce sont des ennemis mortels qui combattent pour des causes totalement opposées, la créature sauvage et instinctive contre l'être sophistiqué et urbain... mais tous deux sont hantés par la Bête qui rôde dans leur âme.

L'apocalypse de Gaia

La Terre se meurt... Les Hommes, inconscients ou insouciants du danger qu'ils font courir à Gaia, la déesse-mère, l'incarnation de notre planète, détruisent peu à peu leur habitat. Gaia donne vie et substance à notre univers, grâce à son pouvoir subtil, imperceptible et pourtant si présent. Mais les usines crachent des nuages noirs de pollution, la couche d'ozone se désagrège lentement, les épidémies sont en pleine recrudescence, le sol gronde, les volcans s'éveillent et les forces de l'atome à peine maîtrisées empoisonnent peu à peu le sol. L'Apocalypse, la fin du monde approche, inexorable. Le Ver, le Corrupteur, envoie toutes ses forces – dont les Vampires – dans la bataille. Ses formes sont multiples, ses surnoms innombrables : le Seigneur de l'Entropie, le Prince des Ténèbres, l'Archidémon des Royaumes du Néant, le Paladin du Vide... la Mort. Il incarne la force sombre qui détruit lentement l'essence spirituelle de la Terre.

En ces temps désespérés, Gaia, affaiblie, lance un dernier appel à ses gardiens de toujours, les Garous... Mi-hommes mi-loups, ce sont les protecteurs de la nature brute de la vie, de la diversité et de la pureté de la nature, de sa santé. En terme médical, ils sont le système immunitaire de Gaia, combattant les maladies qui l'infectent. La rage de Gaia souillée par la corruption est devenue la leur... Et même si les Garous savent que leur croisade est d'avance vouée à l'échec, ces êtres fiers, honorables et violents n'abdiqueront pas et combattront jusqu'à l'ultime instant. Qui sait ? Peut-être reste-t-il un mince espoir ?

L'origine des Garous

Les Garous ont été élus par Gaia et ont été marqués par le signe de la Bête. Ni hommes ni animaux, déchirés entre les bâtisseurs et la nature sauvage, ce sont les serviteurs, les protecteurs de la déesse-mère. Depuis la nuit des temps, ils veillent sur elle, ayant même imposé à la civilisation naissante un quota strict de la population

humaine, pour l'empêcher de nuire et de trop souiller Gaia... Mais cette époque est révolue depuis plusieurs millénaires et les Garous chassent d'autres proies. Toutefois les hommes n'ont pas totalement oublié qu'ils ont été leurs victimes ; grâce à un vague souvenir atavique, ils rejettent inconsciemment ces « personnes » si différentes d'eux. Et malgré le Délire, une forme de folie très particulière, qui les empêche de prendre conscience de l'existence des Garous quand ils en aperçoivent un sous sa forme mi-homme mi-bête, la malédiction reste : un Garou, même sous forme humaine, sera toujours craint et exclu de la société des hommes.

Les Garous ne constituent pas une race à proprement parler. Ils sont issus du croisement de l'un d'entre eux avec un loup (le lupus, surnommé le Fauve, élevé par la meute dans laquelle il est né) ou avec un humain (l'hominidé, surnommé le Singe, recevant une éducation humaine de son unique parent). Le croisement entre Garous est interdit par les traditions, mais quelques-uns osent enfreindre la loi : ils engendrent alors un métis, stérile, déformé et méprisé par tous. Cependant, les tribus sont fortement solidaires et ne rejettent pas ces « mulets ». Bien sûr, l'histoire selon laquelle toute personne mordue par un loup-garou deviendra une bête fauve lors de la prochaine pleine lune n'est qu'une légende inventée par les hommes pour se faire peur... ou se rassurer.

Quand un loup ou un adolescent montre les signes prouvant qu'il deviendra un Garou (le gène est récessif et seul un dixième des enfants retrouve son héritage), il est « kidnappé » et pris en charge par sa tribu.

Les Garous peuvent bien sûr, changer de forme. Il en existe cinq stades : l'hominidé, qui ressemble parfaitement à un homme ; le glabro, le quasi-homme, généralement plus grand et plus massif, aux dents et ongles plus longs, fortement velu (forme surnommée « Mr Hyde ») ; le crinos, la redoutable forme hybride, dont la taille avoisine généralement les 2,50 m, au corps couvert de fourrure, à la tête canine, aux crocs et aux griffes très prononcés, l'apparition d'une queue lui permet de garder son équilibre s'il souhaite courir à quatre pattes ; l'hispo, le quasi-loup est une énorme bête qui ressemble à un loup préhistorique, les mains disparaissent et deviennent des pattes ; la dernière forme, le lupus, est tout simplement celle d'un loup commun.

La société des Garous

Tout comme les hommes et les loups, les Garous sont des êtres sociables. Ils sont généralement très respectueux de leurs institutions et font preuve d'un altruisme remarquable comparé à celui des humains. Bien sûr, ils ont leurs conflits comme tous les groupes. Mais ce sont généralement des duels hiérarchiques ou des défis lancés par les plus jeunes qui veulent se mesurer à un adulte plus expérimenté. Ils leur permettent d'acquérir ainsi un rang et du renom, des notions qui ont une grande importance dans les tribus, la seule famille qu'ils connaissent. La société des Garous comprend plusieurs divisions.

— La meute constitue l'unité la plus simple. Elle contient de deux à douze Garous, unis par un objectif commun. Ils sont intimement liés, et leurs sentiments d'amitié humains se combinent aux instincts du loup pour créer une communauté d'esprit très forte. La rivalité et la haine sont très rares entre les membres d'une même meute. Chaque meute possède un totem particulier, un esprit qui lui est lié lors d'un rituel très spécial, qui lui sert de guide et de gardien, et aide souvent ses membres pour leurs négociations dans le monde des esprits.

— Le sept est généralement formé des membres d'une même tribu, mais il arrive que des individus d'origines diverses se regroupent dans des cas exceptionnels. Le sept s'installe près d'un cairn, qu'il garde et protège. Les cairns sont les sites sacrés, les sanctuaires des Garous. Ce sont des lieux mystiques où l'influence de Gaia est puissante, où les portes sur le monde des esprits peuvent être ouvertes. C'est généralement là que les tribus tiennent leurs assemblées, leurs rituels et leurs jugements. Chaque cairn est associé à un esprit particulier. Les plus vieux Garous, ceux qui ne se sont pas enfuis dans la nature pour mourir seuls et épargner la vue de leur agonie à leurs amis, restent généralement dans un cairn, pour prodiguer leurs conseils aux plus jeunes (avis quelquefois acceptés avec une patience résignée, mais rarement contestés ouvertement...).

— La tribu est l'unité sociale de base et détermine un peu « l'espèce » du Garou. Elle influence sa culture et son éducation, et chacune d'elles a ses propres objectifs, une philosophie personnelle de la vie, une origine et une mentalité différentes, et un totem qui lui est propre. Les Rejetons de Fenris, sauvages et sanguinaires, fiers de leur origine nordique, dominent les pays ruraux où ils résident (totem : le loup Fenris). Les Arpenteurs de Verre sont les seuls à s'être adaptés aux villes, dont ils comprennent fort bien la technologie... et la pègre (totem : le cafard). Les Wendigos, d'origine amérindienne, ne rêvent que d'une chose : chasser les « visages pâles » du continent américain et retrouver leur chère indépendance (totem : le wendigo, le vent d'hiver). Les Uktenas, rusés et mystérieux, préfèrent, quant à eux, se vouer à l'étude de la magie et inspirent donc une certaine méfiance à leurs congénères (totem : l'uktena, un croisement entre un serpent et un puma). Les Rêveurs d'Etoiles, mystiques et contemplatifs, errent dans le monde à la recherche de l'illumination mais restent de forts adversaires du Ver (totem : la chimère). Les Rongeurs d'Os, universellement méprisés, sont les clochards des Garous ; ils vivent dans les banlieues crasseuses et sont généralement au courant des moindres rumeurs (totem : le rat). Les Crocs d'Argent, les aristocrates et les plus prestigieux des Garous perdent peu à peu de leur gloire... une certaine folie semble les atteindre (totem : le faucon). Les Furies noires, un clan constitué presque exclusivement de femmes, servent la Nature sauvage et en sont les vengeurs (totem : le pégase). Les Seigneurs de l'Ombre, arrogants, puissants, feraient n'importe quoi pour satisfaire leur ambition et prendre la place des Crocs d'Argent (totem : le tonnerre). Les Cavaliers du Silence, amis des Gitans, rôdent autant sur la Terre que dans l'Umbra, le monde des esprits (totem : la chouette). Les Fianna, de pure descendance irlandaise, sont les gardiens des traditions, artistes, bardes et poètes autant que guerriers (totem : le cerf). Les Serres rouges, de descendance uniquement lupus, pensent que la meilleure façon de sauver Gaia est de détruire l'espèce humaine ! (totem : le griffon) Et parmi toutes ces tribus qui s'entraident et s'entre-déchirent selon les époques, les Enfants de Gaia tentent de jouer les réconciliateurs, et même de défendre l'humanité (totem : la licorne).

Il existait quinze tribus à l'origine. Celle qui habitait l'Australie s'est éteinte, tandis que les Danseurs de la Spirale noire ont rejoint les forces du Ver et ne sont plus comptés parmi les Garous...

Au clair de la pleine lune...

Bien sûr, l'astre de la nuit a une importance toute particulière pour les Garous. Les légendes sur la pleine lune tirent leur origine de l'immense influence de Phœbé sur les protecteurs de Gaia. Chaque Garou reçoit un auspice, une sorte de signe astrologique. Il dépend de la phase de la lune sous laquelle il est né. Il conditionne ses forces, ses faiblesses et dans une certaine mesure, sa mentalité. Cependant, certains se rebellent contre leur destinée, nient leur auspice et affirment leur personnalité d'une façon différente.

Il existe cinq auspices, chacun étant lié à un aspect des traditions de la société des Garous.

— Le Ragabash naît sous la nouvelle lune. C'est le bouffon, le joker, celui qui remet les traditions en question pour que la tribu ne se sclérose pas. Il est impossible de le comprendre ou de lui faire confiance, ses farces n'arrangent généralement pas les choses. Mais sa liberté lui permet d'envisager de nouvelles voies, des solutions auxquelles les autres Garous n'auraient jamais pensé.

— Le Théurge naît sous un mince croissant de lune. Mystique, voyant, visionnaire, il explore les traditions. Très proche du monde des esprits, il devient très souvent l'un des chamans de sa tribu.

— Le Philodoxe, né sous la demi-lune, est un ritualiste. Il énonce les traditions et veille à ce qu'elles soient respectées. Etre équilibré, il joue souvent les médiateurs dans les conflits qui opposent les Garous.

— Le Galliard, né sous la lune gibbeuse (aux trois quarts pleine), est le danseur de lune, l'amoureux des traditions, l'artiste, le créateur. Il s'appuie beaucoup plus sur son intuition que sur son éducation, et généralement est un très fin psychologue.

— Et finalement l'Ahroun. Le guerrier, le protecteur des traditions, empreint de sauvagerie et généralement gouverné par ses instincts. Très proche du loup, souvent d'une grande force physique, il aime la guerre et reste souvent un individualiste qui manque parfaitement de tact.

Le monde des esprits

Les Garous ont une appréhension du monde très chamanistique. L'esprit et l'existence cohabitent et n'ont pas de préséance l'un sur l'autre. La réalité se base sur la structure spirituelle, et l'esprit dépend de la réalité dont il est le reflet. Les Garous interagissent fortement avec l'Umbra, le monde des esprits, car ils y appartiennent autant qu'à l'univers « réel ». Il s'agit en quelque sorte d'un monde parallèle. Il existerait même ▷

d'autres royaumes, comme l'Arcadie où vivent les êtres-fées, ou l'Inferno... Mais même les Garous ne s'accordent pas sur leur cosmogonie. Qui saurait prouver la véracité de telle ou telle théorie ?

D'après les légendes des Garous, il existe trois forces qui forment et contrôlent l'éternité. Le Tisserand, qui crée et fait évoluer le monde, et cherche à imposer l'ordre. Quand il produit trop de permanence, le Ver intervient et détruit, pour rétablir l'équilibre. Le Fauve est l'entité du changement pur, du chaos de la transmutation et des forces élémentaires.

Mais le Tisserand s'est un jour éveillé à la conscience, s'est emballé et a perdu le contrôle, réglant et ordonnant toutes choses. L'univers avançait par bonds et l'évolution devenait chaotique et anarchique. Le Ver, épuisé par l'ampleur de la tâche, car il ne pouvait combattre le Tisserand et le Fauve en même temps, décida de détruire son frère le Fauve et tenta d'utiliser le Tisserand contre lui. Mais le Ver a été pris à son propre piège et a été « ordonné » par le Tisserand : il est devenu lui aussi conscient et le modèle de la corruption.

Les Garous vénèrent le Fauve, la seule des forces qui n'ait pas atteint la conscience. Ils peuvent prendre contact avec ses habitants, leur demander des faveurs, les combattre, les emprisonner dans des fétiches... Ils savent voyager dans l'Umbra, guidés par les esprits... en espérant ne pas rencontrer les plus maléfiques d'entre eux.

La technique de jeu

Les personnages sont définis par toute une série de traits, étalonnés par une série de points « ● », sans chiffre à proprement parler.

Les attributs indiquent la nature intrinsèque du personnage. Il en existe trois physiques (Force, Dextérité, Vigueur), trois sociaux (Charisme, Manipulation, Apparence) et trois mentaux (Perception, Intelligence, Astuce). Leur score va de ● à ●●●●● (le maximum humain étant ●●●).

Les capacités décrivent ce que sait et a appris le personnage. Elles se rangent en trois catégories générales. Les talents donnent les aptitudes instinctives du personnage (exemple : bagarre, esquive, empathie) ; les compétences sont apprises par l'entraînement ou la pratique et peuvent être étudiées (exemple : conduite, armes à feu, étiquette) ; par contre les connaissances demandent un enseignement rigoureux (exemple : droit, informatique, langues). Toutes les capacités sont, elles aussi, définies par un score de ● à ●●●●●.

Cependant, ce qui distingue véritablement les Garous, ce sont les dons, héritage de leur lignée, de leur auspice et de leur tribu. Ce sont des pouvoirs très variés, que l'on pourrait qualifier de « magiques ». Citons pour exemple les griffes-rasoir, la détection du Ver, l'ouverture d'un pont lunaire, les serres de la pie, etc.

Enfin, certains traits historiques, chiffrés aussi de ● à ●●●●● permettent de décrire le passé du personnage : ses alliés, sa richesse éventuelle, l'aide d'un mentor...

Les seuls scores vraiment chiffrés sont ceux qui définissent le Renom (500 points à répartir au début du jeu entre les trois aspects suivants) : la Gloire (prouesses martiales, protection des faibles...), l'Honneur (fierté, dignité, intégrité...) et la Sagesse (calme, prudence, bon jugement...). Le score de Renom permet de définir le Rang au sein de la tribu ; cette notion de statut est terriblement importante pour ces êtres grégaires.

Quand un personnage tente une action, il combine généralement un attribut avec une capacité ou un trait historique. Il additionne les ● des deux traits choisis par le maître de jeu, qui indique le nombre de dés à lancer. Le maître détermine ensuite une difficulté de 2 à 10 (6 étant la moyenne), et chaque dé qui égale ou dépasse cette limite indique un succès. Quelquefois, il suffit d'un seul succès pour réussir... Mais un ennemi peut vous résister et diminuer le nombre de vos succès, en soustrayant ses propres succès des vôtres (comme l'esquive contre une attaque, par exemple). Pour une action très longue, le maître de jeu peut demander au personnage d'accumuler un nombre de succès donné (par exemple, cinq succès de Dextérité + Sport, avec une difficulté 7, pour escalader un mur d'enceinte). Ce groupement de dés permet une gestion très facile pour le maître de jeu, qui peut combiner à presque volonté tous les traits de la fiche de personnage selon les actions envisagées par les joueurs.

Les trois dernières caractéristiques sont parmi les plus importantes. Ce sont la Rage, la Volonté et la Gnose. La Rage représente la colère émotionnelle, la détermination, le magnétisme animal et l'instinct du personnage. Elle lui permet d'accomplir des actions extraordinaires mais risque de déclencher une frénésie incontrôlable... Elle peut aussi provoquer un changement de forme involontaire en cas de stress, provoquant ainsi des situations très délicates. Son score initial dépend de l'auspice de naissance. La Volonté est la confiance en soi du personnage. Elle permet de résister à ses pulsions et de s'empêcher de commettre des actes regrettables. Son score initial dépend de la tribu d'origine. La Gnose représente la sagesse spirituelle, exprime le lien entre le Garou et Gaia. Elle est essentielle pour l'utilisation des dons et pour entrer en contact avec le monde des esprits. Son score initial dépend de l'origine raciale (hominidé, lupus ou métis).

Anne Vétillard
illustration : Thierry Ségur

Inventorium
Editeur : White Wolf ; présentation : un livre de 276 p. sous couverture souple.

Vampire enfin en version française...

Le jeu Vampire vient tout juste de sortir en version française, un an après sa création. Il utilise le même contexte et un système de règles identique à celui de Werewolf.

Les Vampires sont des créatures du Ver, et donc les ennemis naturels des Garous. Cela permet un excellent croisement des jeux, grâce à leur compatibilité. En effet, les différences techniques sont très minimes. Les Vampires ont des clans, les Garous des tribus, les dons remplacent les disciplines. Seules quelques capacités changent, dues à la différence de contexte (par exemple, la connaissance Rituel existe chez les Garous, alors qu'ils ne disposent pas de la compétence Sécurité).

Les vraies différences sont dans les traits qui définissent « l'âme » des personnages. Les Vampires doivent maintenir leur humanité intacte, grâce à leur conscience, leur maîtrise de soi et leur courage. Les Garous n'en ont que faire... Mais ils doivent apprendre à contrôler leur Rage, concept totalement étranger aux Vampires. Ces différences ont en fait de nombreuses similitudes. La Volonté a exactement la même fonction chez les deux races, tandis que la Gnose des Garous remplace la Réserve de sang des Vampires... Des notions différentes pour des mentalités et des utilisations différentes.

Il est cependant dommage que l'édition traduite soit la première version des règles, au moment même au White Wolf sort une seconde édition du jeu, organisée de façon bien plus cohérente et pratique, et dont les illustrations sont bien plus belles. On peut regretter aussi certaines maladresses dans la traduction, et quelques incohérences (comme un même terme technique traduit de deux façons différentes). Mais l'éditeur a voulu nous faire profiter rapidement d'un très bon jeu, et on peut donc passer sur les quelques erreurs d'un travail très remarquable dans son ensemble.

Inventorium
Editeur : Hexagonal ; présentation : un livre de 272 p. sous couverture rigide.



Qu'est-ce que le rêve ? « Phénomène psychique se produisant durant le sommeil », se borne à dire le Petit Robert. « Ah non ! c'est un peu court, petit ! » pourrait-on lui répliquer. Le rêve a ceci de paradoxal que c'est à la fois une activité des plus banales, nous rêvons toutes les nuits et en même temps des moins expliquées. Paradoxal, voilà un maître mot lâché. C'est précisément ainsi que les spécialistes qualifient le sommeil au moment où nous rêvons : c'est quand le sommeil est le plus profond, donc quand nous dormons le plus, que notre cerveau a le plus d'activité, donc quand nous dormons le moins – intéressant paradoxe. Mais qui ne s'arrête pas là.

Un souvenir

La grande particularité du rêve, c'est que nous n'en avons réellement conscience en tant que tel que sous forme de souvenir. En effet, au moment même où nous rêvons, ce n'est pas à un rêve ni à une fiction que nous croyons avoir à faire, mais c'est à la réalité. Le caractère « onirique » ne nous choque absolument pas, tout est « normal ». Ce n'est qu'avec la fin du rêve, sa mort, sa dissolution, c'est-à-dire le réveil, qu'il prend naissance en tant que tel. Ce n'est qu'alors que toutes les caractéristiques oniriques peuvent être reconnues pour telles, et que l'on comprend de quoi il s'agissait. Et pourtant, le rêve lui-même n'existe déjà plus. Intéressant personnage que ce monsieur Rêve qui ne peut prendre son identité qu'en mourant !

Voilà donc une chose qui n'est toujours qu'un souvenir, qui n'a qu'un passé, jamais de présent. De là à prendre la chose au pied de la lettre, à prétendre que nous ne faisons jamais effectivement que nous souvenir d'avoir rêvé, rien que cela, et qu'en fait nous ne rêvons jamais, il n'y a qu'un pas. Et nous entrons de plain-pied dans le fantastique. Des écrivains tels que Philip K. Dick vont plus loin encore : si le souvenir peut exister à l'état pur, sans avoir véritablement d'objet, pourquoi notre propre passé ne serait-il pas lui aussi qu'un pseudo-souvenir ? Thème qu'il développe dans nombre de ses romans.

Arrivé là, où plus rien n'est vraiment bien certain, l'idée d'inverser les termes est naturellement tentante. Et si c'était le rêve qui était la réalité, et vice versa ? Donc la réalité ne serait effectivement qu'un souvenir, un souvenir de quelque chose qui n'existe pas. Nous sommes à nouveau en plein Philip K. Dick.

Solitaire

La dernière grande particularité du rêve est que c'est la plus intime des expériences, plus intime encore que l'amour, puisque quand nous rêvons, nous sommes toujours seuls. Nous pouvons partager beaucoup de choses, nous pouvons partager le souvenir de nos rêves, mais pas leur vécu. Est-ce pour cela qu'en son sens figuré, le rêve signifie une aspiration à quelque chose qui se dérobe toujours, à quelque chose qui est par définition inabordable ?

Pourtant, quand nous parlons de nos rêves, quand nous en évoquons le souvenir, nous constatons que malgré leur définitive intimité, nos expériences sont très semblables, qu'elles partagent une même qualité, ce que nous appelons le « caractère onirique » : un parfait mélange d'étrangeté et de familiarité. Ce qui est étrange est bizarrement familier, et des choses familières sont inexplicablement étranges. Il en résulte le non moins étrange paradoxe que quand on parle de rêve, tout le monde est sûr de savoir de quoi il s'agit.

Fantastique

Quelles conclusions pouvons-nous tirer de ce rapide tour d'horizon ? Que nous avons dans le rêve l'essence même de la fiction aspirant à devenir réalité, ou du moins se comportant comme telle. C'est le matériau de l'imagination par excellence, et avec tous les paradoxes dont il est tissé, le pur joyau du fantastique. Cela semble tellement flagrant qu'on est surpris de devoir attendre Lewis Carroll et la fin du XIXe siècle pour voir enfin le rêve prendre ses lettres de noblesse en littérature, puis près d'un demi-siècle encore pour que Lovecraft nous fasse sentir son universalité au cœur même de ce que son intimité a de plus douloureux.

Pour nous, joueurs de jeu de rôle, c'est une mine de fantastique, avec (allez ! un dernier petit paradoxe pour la route !) la possibilité (facultative) d'en faire un fantastique réaliste, c'est-à-dire où tout s'explique rationnellement à la fin : « Ouf !, s'écrie le dormeur encore tout frissonnant d'angoisse, je n'ai pas réellement joué à Advanced Rêve de Machinchose, ce n'était qu'un rêve absurde ! » Ci-après, cet article va tenter d'énumérer tous les cas où le rêve et son utilisation peuvent être utiles au meneur de jeu et au scénariste de jeu de rôle. Utilisation graduelle, ou totale comme dans *Rêve de Dragon*, un exemple « hors concours » puisque tout n'y est que rêve du début jusqu'à la fin.

Rêve prémonitoire

Si le rêve est un souvenir, il arrive que ce soit un « souvenir du futur ». Seulement, on ne le sait pas, puisqu'on est encore dans le présent. La plupart du temps, rêver prémonitoirement d'un accident de voiture ne sert à rien, puisque tout ce que l'on peut faire, c'est se dire, au moment de l'accident : « Tiens, je l'avais rêvé... » Pourtant, il faut reconnaître qu'un aperçu de l'avenir nous serait parfois bien pratique. Toute la question est donc de reconnaître préalablement l'aspect prémonitoire d'un rêve. En jeu de rôle, cela devrait pouvoir se faire. Examinons-en les diverses possibilités.

Le meneur de jeu a eu l'imprudence de dire qu'il y avait des catacombes dans la cité de Zède et les personnages ont l'intention d'aller les explorer. C'est d'autant plus fâcheux que le scénario ne se situe pas du tout là, pas même d'ailleurs dans la cité de Zède. Comment faire pour les en dissuader habilement ? Idée : un rêve prémonitoire ! Le meneur de jeu prend donc un joueur à part et lui dit : « Tu te réveilles ce matin après avoir fait un rêve prémonitoire : à peine entrés dans les catacombes, toi et ton groupe avez été massacrés par un monstre invisible, sans même avoir pu vous défendre... » C'est direct et les joueurs sont avertis. Un degré plus fin, le meneur de jeu peut se contenter de dire : « Tu viens de faire un rêve », sans ajouter : prémonitoire. Normalement, les joueurs devraient se dire : s'il prend brusquement la peine de nous raconter un rêve, c'est que ça doit avoir une signification – et donc être avertis tout autant.

L'habitude de rêver

Le troisième degré est plus pervers, mais sans doute bien plus intéressant. Il consiste à noyer



La porte des rêves

de l'utilisation du rêve en jeu de rôle et de l'outil qu'il représente

le poisson. Et de la même façon qu'il décrit quotidiennement le paysage et les PNJ, le meneur de jeu prend l'habitude de décrire quotidiennement aux personnages les rêves qu'ils font. Point n'est besoin d'inventer un roman à chaque fois, quelques bribes peuvent suffire, loufoques et décousues, comme les rêves ont usuellement l'air de vouloir faire croire qu'ils sont. Le but est d'habituer les joueurs à avoir une vie onirique, de la même façon que, dans nombre de jeux, on les habitue à aller boire du vin dans les tavernes. De ce fait, quand survient le rêve significatif, il n'apparaît plus comme un pommier dans le désert.

Le revers de la médaille, est que plus on devient réaliste, et plus, comme dans la réalité, on risque de méconnaître le côté prémonitoire. « Ah oui !, rétorque le joueur-personnage en riant, un monstre invisible qui nous massacre, mais où vais-je chercher tout ça ? »

Un indice

Comment faire alors pour que les personnages se rendent compte que le rêve était prémonitoire ? Il faut un indice supplémentaire. La solution « gros sabots » (qu'il est un peu dommage d'utiliser si l'on a choisi la finesse, c'est-à-dire l'habitude de faire rêver les personnages) consiste à faire faire le même rêve à tout le monde. C'est tellement contre nature, tellement à l'encontre du caractère intime et personnel du rêve, que les personnages devraient en être alertés : « Si nous avons, tous les six, rêvé que nous étions massacrés par un monstre invisible, cela veut peut-être dire quelque chose... » Et l'un d'eux d'ajouter : « Cela signifie qu'il faut prévoir de la farine pour jeter sur le monstre ! » Car il est sûr que, quoi qu'on fasse, il y aura toujours des joueurs pour ne pas comprendre.

C'est le paradoxe dit du panneau défense d'entrer. Si un meneur de jeu désire absolument que les personnages visitent un certain lieu, la meilleure solution consiste à y mettre un panneau « défense d'entrer ». On peut être sûr que, d'instinct, les personnages s'y dirigeront en priorité. Mettre le projecteur sur un élément quelconque du scénario à l'aide d'un rêve revient au même. La réaction logique consiste à penser : « Si on en a rêvé, c'est que ça doit être important. »

Du grand art

Une solution ingénieuse consisterait à noyer le poisson deux fois. Non seulement habituer les personnages à avoir une vie onirique, mais habituer l'un d'entre eux, ou un petit nombre d'entre eux (il est évident que ce doit être un don rare) à avoir des rêves prémonitoires. Ces rêves peuvent concerner des babioles pas forcément importantes. A chaque fois, le rêve prémonitoire devra s'accompagner d'un détail fixe, constant, identique d'un rêve prémonitoire à l'autre. Une certaine couleur générale, une musique de fond, un parfum, etc. En sorte que, petit à petit, et de lui-même, le joueur arrive à distinguer ses rêves prémonitoires des rêves ordinaires. Le jour où survient un rêve prémonitoire important, le joueur peut le reconnaître comme tel et agir en conséquence. Une telle machination tient naturellement du grand art, mais qui a dit que le jeu de rôle ne pouvait pas être du grand art ?

Des symboles

Une autre façon intéressante d'utiliser le rêve est de le faire fonctionner par symboles – comme il paraît d'ailleurs que c'est le cas dans la réalité aux dires des pythonisses et des psychanalystes. Par exemple, au lieu de décrire au personnage son entrée dans les catacombes, procéder de manière plus énigmatique : « Tu rêves que tu descends à la cave, et soudain, au bas des marches, sans crier gare, tu tombes sur une feuille d'impôt... » La cave symbolise les catacombes et la feuille d'impôt symbolise le Fisc, c'est-à-dire le monstre invisible contre lequel on ne peut se défendre.

Immédiat revers de médaille : est-ce réellement compréhensible ? Peut-être pas, mais cette question en soulève une autre, celle, plus générale, des énigmes dans les donjons et autres assimilés jeux de rôle.

« C'est pourtant pas sorcier ! fulmine le meneur de jeu. Vous avez dans cette pièce un levier vert à pois roses ; le monstre de la salle précédente avait trois cornes et sept queues ; et le sphinx de l'étage précédent vous a dit « passe-moi le sel, ô fan ! ». Vous devriez avoir trouvé la clé de l'énigme depuis longtemps !... » Quand on a la solution, c'est toujours plus facile.

La question se transforme donc ainsi : de quelle manière le meneur de jeu est-il disposé à fonctionner par énigmes. Si son scénario se fonde entièrement sur une énigme, au lieu de la faire poser par le sempiternel sphinx poussiéreux, pourquoi ne pas utiliser un rêve, ou une série de rêves ? Les personnages rêvent qu'ils mangent un gâteau aux pommes et que, comme dans une galette des rois, ils y trouvent une pièce d'or en guise de fève. Le symbole est obscur, et l'on n'y prête pas attention. Mais voici que deux jours plus tard, les personnages arrivent en vue de la cité royale de Tartopom... Le rêve va-t-il leur revenir en mémoire et leur suggérer qu'un séjour dans la cité peut leur être profitable ? Supposons que oui. Et le lendemain, un nouveau détail leur rappelle un rêve fait il y a quatre jours et qui avait alors semblé obscur. Or, à la lueur des événements actuels, etc. Le scénario entier peut prendre la forme d'une sorte de jeu de piste onirique.

Question de monde

Inversement, les rêves peuvent n'être que très rares, accidentels, utilisés non pas pour eux-mêmes, mais parce qu'il n'y a pas d'autre moyen pour attirer logiquement l'attention des personnages sur tel ou tel aspect de l'histoire. C'est avant tout une question de monde.

Il est des jeux qui supportent plus ou moins bien l'intrusion des rêves. *Rêve de Dragon* n'est fait que de rêves. L'argument de base est que le monde n'est qu'un rêve rêvé par des Grands Rêveurs (peu importe que ce soient des dragons). C'est exactement la même chose que si Astérix ou Lucky Luke disaient : « Le monde n'est qu'une bande dessinée ; nous sommes tous dessinés par les Grands Dessinateurs. » L'intérêt supplémentaire est que les personnages rêvés peuvent rêver à leur tour, un rêve inclus dans le rêve. Ce qui laisse du même coup entrevoir que les Grands Rêveurs sont peut-être également rêvés par des rêveurs encore plus grands – et ainsi de suite du microcosme au macrocosme, comme on disait autrefois. Dans *Rêve de Dragon,* toutes les possibilités de rêve présentées dans cet article sont naturellement possibles et souhaitables : rêve prémonitoire, rêve symbole, rêve suivi d'un réveil, etc. Inversement, trop utiliser les rêves dans les jeux d'heroic fantasy clas- ▷

siques peut vite devenir lourd et artificiel, de même que dans les jeux contemporains, comme *James Bond*. Dans les jeux de science-fiction, ils sont absolument déplacés, à moins qu'ils ne soient induits par des drogues ou des procédés psycho-électroniques (re-bonjour à ce cher Philip K. Dick). En revanche, dans les jeux d'horreur ou d'ambiance fantastique (*Maléfices*, *Hurlements*), ils font partie de la trame au même titre que le reste.

Une mention spéciale à *L'appel de Cthulhu* pour qui le rêve est non seulement souhaitable, mais carrément prioritaire. Quand on lit Lovecraft (qu'on aime ou qu'on n'aime pas), puis qu'on joue à *L'appel de Cthulhu*, on est tout de même surpris. Car jamais Lovecraft n'a écrit de romans policiers avec des investigateurs et des mitraillettes. Par contre, il a écrit *Démons et Merveilles*, l'histoire de Randolph Carter, et c'est un peu lamentable que les auteurs du jeu ne se soient décidés que bien des années plus tard à sortir un supplément sur les contrées du Rêve, alors que c'est à mon sens le sujet principal de Lovecraft.

Encore plus fort

Une autre façon dont le rêve s'utilise dans une histoire (il l'a été avec abondance dans le cinéma français des années cinquante), c'est de faire se réveiller le héros à la fin, faute de pouvoir conclure par un dénouement vraisemblable : bon sang ! mais tout n'était bien sûr qu'un rêve ! Si on l'accepte de Lewis Carroll, c'est parce qu'il est l'inventeur du genre. Vouloir systématiquement recommencer fait un peu plagiat.

Il n'empêche que, transférée dans le jeu de rôle, l'idée peut être très profitable à condition d'être manipulée avec soins. A moins d'avoir une très bonne raison de le faire, rares devront être les scénarios où tout le monde se réveille à la fin pour constater que ce n'était qu'un rêve. Même dans *Rêve de Dragon*, ce procédé est peu utilisé. Si après avoir fait descendre vos aventuriers jusqu'au fin fond des catacombes de la cité de Zède, leur avoir fait occire deux ou trois cents douzaines de monstres, et s'être bourrés les poches de quelques millions de pièces d'or, vous finissez gaiement par annoncer : « Et voilà, vous vous réveillez, ce n'était qu'un cauchemar ! », attendez-vous à ce que très peu de joueurs reconnaissent honnêtement qu'une telle ânerie ne pouvait pas être autre chose. Au lieu de cela, gare à la pluie de gommes et de dés !

Par contre, si au lieu d'utiliser le procédé sur toute une aventure, on le réserve à une séquence spécifiquement choisie en fonction du scénario, loin de déprécier l'usage du rêve, cela en renforce la crédibilité. C'est peut-être la meilleure façon de présenter finalement un rêve prémonitoire.

Au lieu de dire au joueur : « Tu viens de faire un rêve, etc. », ce qui a comme attribut principal de reléguer d'emblée le rêve parmi les souvenirs, au détriment du supposé vécu, faire comme si on acceptait effectivement qu'ils aillent visiter les catacombes de la cité de Zède, et jouer apparemment le jeu, description des lieux, ordre de marche, etc. Puis arrivé au moment du fameux monstre, décrire une à une les attaques invisibles, prétendre que les contresorts ne fonctionnent pas, annoncer des blessures faramineuses, bref le monstre ultime. Puis, quand tout le monde est mort, annoncer le réveil : ce n'était qu'un rêve. Les joueurs seront soulagés de constater que ça n'était que « pour du beurre », mais ils se demanderont tout autant « si c'est du lard ou du cochon ». En d'autres termes, s'ils ont intérêt à y aller maintenant « en vrai ». Surtout si vous redécrivez les préparatifs et les premiers pas de l'aventure avec exactement les mêmes mots. Quelle que soit l'issue, une chose aura au moins été acquise : une évidente intensité dramatique.

Le procédé peut aussi être utilisé accidentellement si tout le groupe se fait décimer prématurément. Vous avez concocté un magnifique château de 4500 salles, et vous vous réjouissez par avance du piège très original que vous avez placé dans la salle 4490. Et voilà que ces abrutis de joueurs ne voient même pas le piège de la salle 2 et se font tous tuer ! Que faire ? En tant que scénariste, vous êtes encore plus frustré qu'eux. Annoncez-leur : « Hmmm ! eh bien, vous vous réveillez dans votre lit à l'auberge. Ce n'était qu'un rêve. » Puis vous ajoutez finement, mine de rien : « Attention, c'est peut-être prémonitoire... » Naturellement, ceci n'est à utiliser qu'avec la plus grande parcimonie.

Futurs parallèles

Un autre problème se pose évidemment, d'ordre philosophique, comme à chaque fois qu'on touche au temps. Si ce que les personnages ont vécu est réellement prémonitoire, peut-on admettre que les choses soient différentes la seconde fois ? C'est tout le problème (et le paradoxe) des prédictions. Si le fait d'être averti permet de changer l'avenir, cela revient à dire que la prédiction était fausse. Et si l'on ne peut pas changer l'avenir, cela revient à dire que la prédiction est inutile. Fausses ou inutiles, maigre avenir pour les prédictions.

Il reste heureusement la théorie des futurs parallèles, pas très claire à expliquer, mais d'une grande opportunité. Le paradoxe de cette théorie est qu'elle rend totalement improbable le concept même de prédiction, donc de futur existant indépendamment du présent, donc elle se nie elle-même. Pourquoi une prédiction prédirait-elle quelque chose en particulier parmi une infinité de possibilités ? Pourquoi mettre l'accent sur tel futur parallèle plutôt que tel autre ? Ou alors, comme dans *Dune*, expliquer qu'on a une infinité de prédictions parallèles simultanées, ce qui ne change rien à l'absurdité du phénomène. Mais bref, cette théorie existe et rien ne nous empêchera, nous joueurs de jeu de rôle, de l'utiliser. Pour la plupart, nous n'en sommes plus à cela près.

Dès lors, dans notre exemple de catacombes, le meneur de jeu peut sans remords aucun mettre un monstre vraiment méchant ; et vogue la galère ! Si les personnages arrivent tout de même à le vaincre, pourquoi pas ? et l'on continue. Sinon, on ne pourra pas dire qu'ils n'étaient pas prévenus. (On aura noté le paradoxe supplémentaire de toute cette complication : le but était que les personnages n'aillent pas aux catacombes parce que c'est hors scénario, et tout ce qu'on gagne finalement, c'est qu'ils n'y vont non pas une mais deux fois.)

Mondes parallèles

La seule justification d'un scénario qui ne soit qu'un rêve d'un bout à l'autre, c'est quand ce rêve fonctionne comme un monde en soi. Dès lors, ce qui importe ce n'est pas le souvenir, mais le vécu. Ce n'est pas de pouvoir se dire par la suite : « Ce n'était qu'un rêve ! », mais de se dire maintenant : « Il m'arrive de drôles de choses ! » C'est essentiellement comme cela que les choses se présentent dans *Alice au pays des Merveilles*. Le but de l'histoire n'est pas de conduire à un dénouement sophistiqué où l'on constate avec surprise et incrédulité que ce n'était qu'un rêve, mais, tout au long de l'histoire, de prendre plaisir avec Alice à constater qu'il se passe « de drôles de choses ». Encore une fois, ce n'est pas le souvenir, mais le vécu. Autrement dit, non pas le rêve, mais la réalité. Puisque tant qu'il est vécu, tant qu'il n'est pas devenu souvenir par le réveil, le rêve est la réalité du rêveur.

Or, si l'on accepte de prendre le rêve pour une réalité différente, ne serait-ce que temporaire (le temps d'un sommeil), quelle différence de concept avec ce qu'on appelle en science-fiction un univers parallèle – et parallèle à quoi, pour commencer ?

Tous les jeux qui se situent dans des univers non « réalistes », univers fantastiques ou alternatifs, sont en fait des rêves, ou, exprimé différemment, sont en totale analogie avec ce qu'on appelle un rêve. Il n'y manque que le réveil. Telle est entre autres la conception de *Rêve de Dragon*. Puisque le monde fictif où vont évoluer les personnages est en tout point analogue à un rêve, pourquoi ne pas le dire carrément ?

Jeu de rêve

Et une chose devrait sauter aux yeux : que tout ce qu'on vient de décrire comme s'appliquant au rêve, s'applique tout autant et tout aussi parfaitement au jeu de rôle ; et qu'un joueur de jeu de rôle n'est qu'un rêveur éveillé.

Que fait-il en effet sinon feindre pour un instant de vivre une réalité différente ? Car il ne s'agit pas de théâtre, d'un rôle écrit où l'on sait à l'avance qui va mourir au dernier acte. Il s'agit de quelque chose de très analogue à la vie, avec ses espoirs, ses craintes, ses bons et ses mauvais choix, ses récompenses et ses punitions. Et tout comme dans les rêves, on n'est pas vraiment soi-même : on est à la fois capable de beaucoup plus et de beaucoup moins. Et tout comme dans les rêves, tant qu'on est dans le bain, on y croit dur comme fer.

De fait, le joueur de jeu de rôle possède quelque chose de plus que le rêveur ordinaire, et c'est assurément ce quelque chose qui lui rend le jeu de rôle si cher, lui fait y consacrer tant de temps, d'efforts et de passion. C'est de parvenir à ce qu'il croyait impossible, impensable, avec ses seuls rêves personnels : briser la barrière de solitude, ne plus être seul dans son rêve, partager avec d'autres la même fantastique histoire. Sans compter que, malin, le joueur de jeu de rôle n'a pas à craindre de se réveiller, puisqu'il ne dort pas vraiment. Aucun inconvénient, rien que des avantages. De quoi rêver.

Denis Gerfaud

illustration : Mathieu Roussel



CB 73

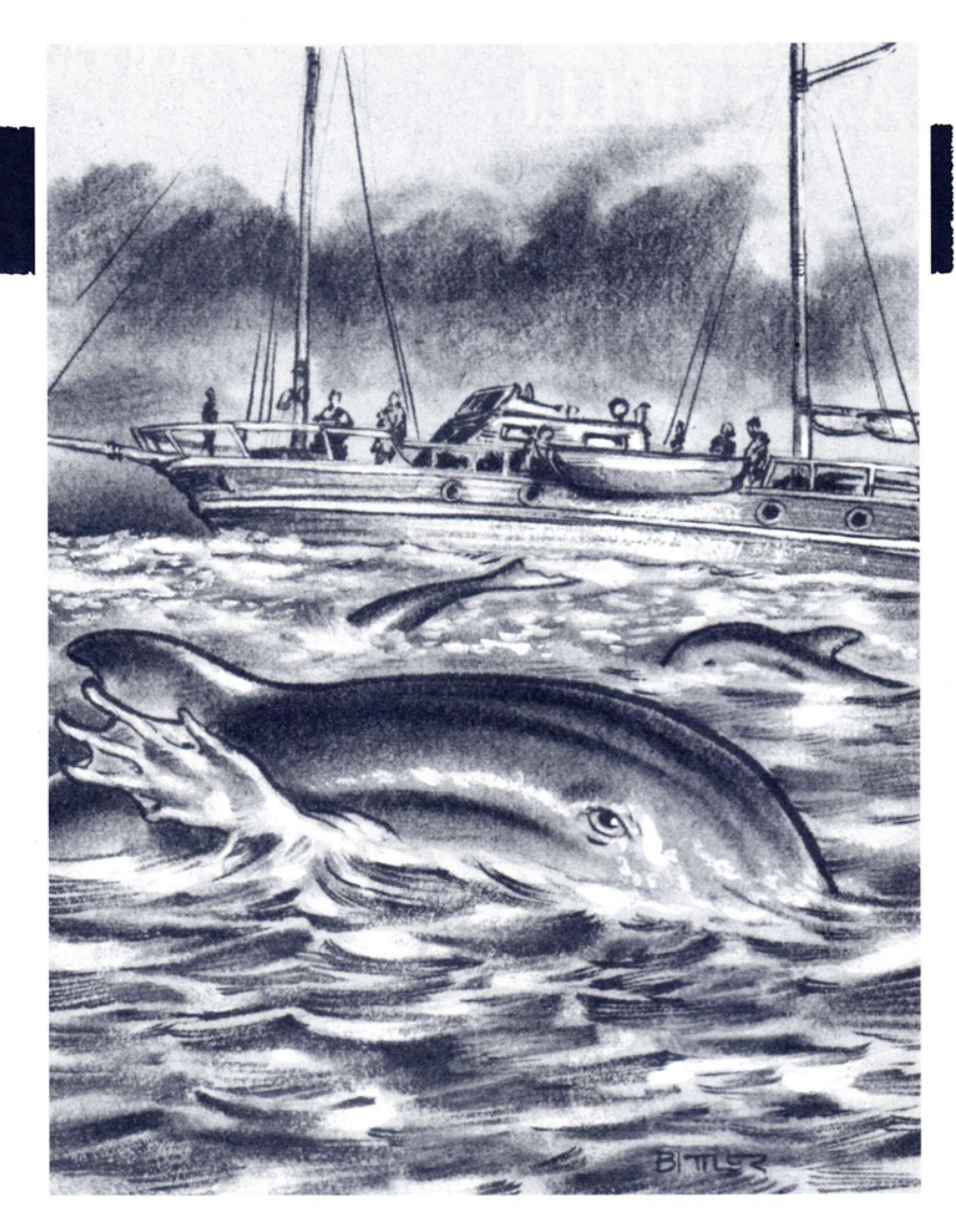
Cet encart détachable correspond aux pages 43 à 74.

Yacht, rafiot et liqueur d'algues

L'encart scénarios habituel se trouve de l'autre côté de ce cahier, imprimé tête-bêche.

Un scénario « long métrage »
Casus Belli pour
L'appel de Cthulhu

Yacht, rafiot et liqueur d'algues



Ce long scénario convient à une petite équipe d'Investigateurs novices, de préférence issus de la « bonne société ».

Chère vieille chose,
Je ne sais pas trop ce que tu es devenu depuis la dernière fois qu'on s'est vu, mais j'ai une proposition malhonnête à te faire. Quel que soit le truc dont tu t'occupes actuellement, tu le laisses tomber et tu viens me rejoindre à New York. Le *Hettie*, mon yacht, appareille le 12 au matin. Ta cabine t'attend. Itinéraire prévu : le Maine et la côte du Canada. Nous en avons pour dix quinze jours, pas davantage. Franchement, ce serait bien que tu sois là. J'ai bien l'intention de faire de ce voyage quelque chose de mémorable ! Amène ta femme si tu en as une, ou éventuellement un ami si ce n'est pas un raseur. Plus on sera de fous...
Je t'attends.
Bien à toi,
Charlie

La lettre d'invitation de Winsworthy.

ACTE I

Introduction des PJ

Septembre 1924, sur la côte Est. Boston, Arkham, New York, peu importe ! L'arrière-saison est belle et les obligations professionnelles des PJ pas trop contraignantes. Tous reçoivent une lettre (voir ci-contre) d'un de leurs amis, Charles D. Winsworthy III.

Donnez-vous un peu de mal pour détailler la relation qui existe entre eux. Ce ne devrait pas être trop difficile pour les hommes. Vous disposez d'une palette infinie de copains de régiment, anciens compagnons de chambre à l'université, parents éloignés, camarades de beuverie à l'époque où il n'était encore qu'un héritier sans grande fortune, etc. Quant aux Investigatrices, elles peuvent être des amies d'enfance, de riches héritières, d'anciennes maîtresses... Vous risquez de devoir faire quelques efforts d'imagination pour intégrer les personnages qui ont des backgrounds exotiques. On supposera par exemple que des PJ issus de la classe moyenne ont eu l'occasion de travailler pour lui (peut-être même sont-ils des employés méritants d'une de ses sociétés). Et si vous avez un tordu qui insiste pour jouer un clochard, son personnage sera gentiment kidnappé et embarqué *manu militari* sur le yacht (Winsworthy a parié 1000 $ qu'il le ferait, et il le fait).

Bien entendu, les Investigateurs ont besoin de vacances. A moins que vous ne vous sentiez d'humeur mesquine, ils n'ont pas trop de mal à se libérer. De toute façon, quelle personne saine d'esprit refuserait une telle invitation ? C'est à la fois la perspective de vacances de rêve, de renouer une ancienne amitié, et sans doute de se faire des relations utiles.

Charles D. Winsworthy

Voici les informations que vous pourrez livrer aux Investigateurs, s'ils fouillent dans leurs souvenirs ou font quelques recherches (il serait extrêmement mal élevé de fouiller de trop près dans le passé de leur hôte, mais après tout, il faut s'attendre à une certaine paranoïa de la part des Investigateurs).

● **Souvenirs**. Charles est issu de la très bonne société de la côte Est. Ses lointains ancêtres paternels sont descendus du *Mayflower*. Trente ans plus tard, ils avaient fait fortune. Après quoi, des générations de Winsworthy sobres, austères et sérieux se sont employés à faire fructifier leur

héritage, avec un succès éclatant. Le moins que l'on puisse dire est que l'actuel chef de famille détonne au milieu de cette lignée de puritains. En effet, dès sa plus tendre enfance, Charles D. s'est appliqué à faire le désespoir de son clan. Il y a mis le même acharnement et la même méthode qu'ils avaient mis à arrondir leur bas de laine. Indiscipline, rejet de toutes les traditions, mépris des études, goût du luxe et de la dépense, intérêt marqué pour la danse et les danseuses, bref un désastre! Il n'en a pas moins hérité du magot il y a huit ans. Et le fait de devoir gérer une demi-douzaine de sociétés représentant autant de millions de dollars ne l'a pas vraiment mûri. Il se repose sur des fondés de pouvoir et mène une vie fastueuse et oisive, entre Monte-Carlo, Paris et Boston. Il est resté en contact épisodique avec les Investigateurs. C'est le genre d'ami que l'on voit une ou deux fois par an, mais ses soirées sont toujours très réussies. Si l'on creuse un peu, on trouve un brave homme dissimulé sous le provocateur excentrique.

● **Recherches**. Un tel individu est la providence des journaux à scandale. Les PJ trouveront quantité de coupures de presse sur ses réceptions, ses liaisons, ses excentricités... Il n'y a rien de tragique là-dedans. Et bien entendu, rien de sinistre. Pas de meurtres, pas de disparitions inexpliquées... rien de ce qui fait le pain quotidien des Investigateurs. Winsworthy apparaît comme un provocateur conscient, qui prend plaisir à choquer les membres de sa caste. Il sait toutefois quand s'arrêter. En fouillant vraiment profondément, les PJ apprendront que certains de ses parents ont tenté de le faire déclarer fou et incapable de gérer sa fortune. Il a franchi l'examen psychiatrique haut la main, et s'est calmé pour quelques mois. Cette information ne se trouve évidemment pas dans les journaux, mais ils pourront l'obtenir en faisant un usage judicieux d'éventuelles relations. Quant à ses sociétés, les milieux financiers de Boston sont unanimes : elles sont intelligemment dirigées et constituent des investissements sûrs, même si cela est plutôt dû aux représentants que Winsworthy a nommés pour faire le travail à sa place qu'à ses talents propres.

Synopsis de l'épisode

Ce qui va se passer tout de suite...

Bien entendu, les vacances vont très mal tourner. Winsworthy n'a rien à voir avec le mythe de Cthulhu, pas plus que ses passagers. Mais il n'est pas toujours besoin de poulpes gélatineux pour vous gâcher une croisière. Un assassin suffit largement. Au cours d'un de ses très épisodiques contrôles, Winsworthy a remarqué qu'il manquait de grosses sommes dans la caisse de la Winsworthy Shipping Corporation, une de ses entreprises (il s'agit d'une flotte de cargos qui fait la navette entre les États-Unis et l'Europe). Une rapide enquête lui a permis de découvrir deux suspects possibles : son frère Norman et Henry Tanner, son fondé de pouvoir. Soucieux d'éviter un scandale, il les a invités à bord du *Hettie*, avec l'idée d'éclaircir la question. Malheureusement, son enquête n'a pas été suffisamment discrète. Il a donné l'éveil à Tanner, le coupable. Il s'attend à être démasqué et a



préparé son coup. Une fois loin en mer, il assassinera Winsworthy et sabotera la radio. Il compte sur les trois jours que le bateau mettra à atteindre le port pour brouiller les souvenirs des témoins. De plus, cela lui laissera le temps d'effacer d'éventuelles traces... Bien entendu, il n'a pas prévu la présence des Investigateurs, qui ne vont certainement pas laisser passer le meurtre d'un ami sans y fourrer leur nez. S'ensuivra une réjouissante chasse à l'assassin, assortie bien vite d'une considération déprimante : presque tous les passagers avaient des raisons d'en vouloir à la victime.

Et avant qu'ils aient eu le temps de choisir parmi les coupables possibles, ils vont se trouver pris dans de vrais ennuis. Une tempête (pas entièrement naturelle) fait couler le navire. Tout le monde s'entasse dans les canots de sauvetage, et commence à dériver au large.

... et un peu plus tard

Nos naufragés seront recueillis par la *Mary Flanders*, un gros cargo ancré en dehors de toutes les eaux territoriales. Il sert de relais aux trafiquants d'alcool, ainsi que de casino-bordel flottant pour les équipages de leurs navires. La présence des PJ embête tout le monde, mais personne n'y peut rien. En attendant de trouver un navire qui pourra les rapatrier, les PJ sont libres d'aller et venir à bord. Et c'est là qu'ils surprendront une rencontre entre un membre d'équipage et un Profond... Qu'ils s'intéressent à ce problème-là ou non, l'autre prendra les mesures nécessaires pour les éliminer. Et, bien entendu, ils ont toujours l'assassinat de Winsworthy à résoudre. S'ils s'en sortent vivants, il leur restera à revenir aux États-Unis et à démanteler l'opération montée par les Profonds. Autrement dit, ils ont du pain sur la planche!

La croisière

New York, un matin de septembre. Trouver le *Hettie* n'a pas été difficile. Les Investigateurs n'ont eu qu'à se présenter, et un steward en livrée blanche les a conduits à leurs cabines. Leurs bagages les ont rejoints peu après. Si les PJ demandent à voir leur hôte, ils s'entendront répondre que « M. Winsworthy dort encore » (en fait, il n'est pas remis de sa bringue de la veille). A part attendre sur le pont et faire connaissance avec les autres passagers, les Investigateurs n'ont pas grand-chose à faire. Vers 11 heures du matin, le yacht lève l'ancre. Quelques minutes plus tard, il double Liberty Island et s'engage en haute mer. Le déjeuner est servi à midi. Winsworthy y assiste, mais se contente d'un verre de jus d'orange et d'un toast.

Maintenant, c'est à vous de jouer. Laissez les Investigateurs s'amuser, bavarder avec les autres passagers et explorer le navire. Ils ont quelques jours de calme devant eux avant que l'enfer ne se déchaîne...

Le yacht

Le *Hettie* est un impressionnant navire blanc et or (voir plans page IV). Il mesure plus de 30 mètres de long, avec deux mâts. Ces derniers ne servent guère d'ailleurs : l'essentiel de la propulsion est assuré par un gros moteur. Normalement, vous ne devriez pas avoir besoin des spécifications techniques de tout ce bazar. En sachant que bâbord est à gauche et tribord à droite, vous devriez avoir un vocabulaire maritime suffisant pour faire jouer la première partie. La seule zone vraiment importante pour les passagers est le pont et les superstructures qui s'y trouvent. A l'exception de celle du maître des lieux, les cabines se ressemblent toutes : deux couchettes dont le socle sert de coffre, un hublot et un petit lavabo dans un angle. Ceci dit la décoration n'a rien d'austère : les tapis sont épais, les draps en soie et les boiseries en teck. La salle à manger est dans le même style. La seule différence importante avec son équivalent dans n'importe quel grand hôtel est que les tables et chaises sont rivées au sol. Le salon est un peu plus gai, avec des couleurs plus claires et un ameublement moderne, dans ce que l'on n'appelle pas encore le style art déco. C'est, avec le pont, l'endroit le plus fréquenté des passagers. Il faut dire que s'y trouvent un bar remarquablement fourni, un gros meuble radio-tourne-disque et des canapés confortables. Quant au bureau, c'est la seule pièce verrouillée en permanence. Winsworthy est le seul à avoir la clé. C'est une grande cabine, meublée d'une table de travail et de plusieurs armoires-classeurs. Charles y passe au moins une heure chaque jour (ce qui est assez étrange, quand on sait que son rythme de travail habituel est plutôt d'une heure par mois). Le pont propose quant à lui la quantité réglementaire de chaises longues... et de bouées de sauvetage fixées aux parois de l'habitacle.

Passagers, équipage et figurants

— **Charles D. Winsworthy**. Le célèbre playboy arrive en fin de trentaine, il commence à s'empâter et son teint mérite depuis peu le qualificatif de couperosé. Mais il reste le joyeux compagnon que les Investigateurs ont toujours connu, l'homme dont la devise est « Plutôt mourir d'une cirrhose que d'ennui ». Toujours de bonne humeur, toujours disponible pour ses invités, c'est un ami idéal. Toutefois, des Investigateurs observateurs remarqueront qu'il est ▷

imperceptiblement plus réservé devant sa femme. Il n'a qu'un seul secret : il a écrit, à ses moment perdus, une opérette et il est fermement décidé à la faire jouer. D'où la présence d'Elias, de Bannister et de quelques autres...

— **Elisa Becker Winsworthy**, 23 ans. Epouse du précédent depuis six mois (pour l'anecdote : c'est la quatrième). C'est une grande et belle créature rousse, avec des yeux verts intenses et des sautes d'humeur violentes. Avant de rencontrer son mari, elle était danseuse à Broadway. Tout le monde, y compris Charles qui s'en moque, est parfaitement conscient qu'elle n'en veut qu'à son argent. En revanche, Charles la soupçonne d'avoir une liaison... et n'apprécie pas.



— **Henry Tanner**, 53 ans. Un gentleman paisible et grisonnant, qui passe son temps à remonter nerveusement ses petites lunettes cerclées d'écaille. Il passe ses journées au salon, à faire des mots croisés. Aux repas, il ouvre rarement la bouche, et ses réflexions tombent généralement à plat (du moins, tant que personne n'aborde le sujet de la finance, des placements, des obligations et ainsi de suite. Là, il devient intarissable). Fondé de pouvoir de la Winsworthy Shipping Corporation, il ne cache pas qu'il aimerait bien être ailleurs, protestant qu'il n'est là que pour affaires et qu'il aimerait bien que son patron cesse de les mélanger avec le plaisir. C'est notre assassin. Appliquez-vous à ne pas le mettre en avant, et à persuader les PJ que c'est un petit comptable inoffensif...





— **Elias Saphir**, 42 ans, producteur à Broadway. Gros, chauve et suant, il ressemble à une caricature. Il fume sans cesse d'immondes cigares noirs et engloutit des litres d'alcool sans dommages apparents. Il a la cordialité envahissante et la sale manie de cataloguer les gens en fonction des rôles qu'ils pourraient jouer dans une de ses productions : « Dites, vous n'avez jamais pensé à faire du théâtre, des fois ? Parce que vous avez ex-ac-te-ment la tête qu'il faut au vieux clochard assassin de *Terreur sur New York*, que je monte à la saison prochaine. » Si on passe sur tous ces petits défauts, on découvre un assez brave bougre. Il est l'amant d'Elisa, et sait que Winsworthy s'en doute, même si Charles l'a officiellement invité pour parler de sa comédie musicale. Du coup, il fera une cour peu discrète à toutes les femmes du bord, histoire de détourner les soupçons.

— **Norman D. Winsworthy**, 29 ans. Physiquement, il ressemble beaucoup à son frère aîné. Mais contrairement à lui, c'est un individu sans relief, trop mou pour réussir quoi que ce soit. Il est gentil, bavard... et fait partie de cette catégorie d'individus dont on oublie les traits dès qu'ils ne sont plus dans la pièce. Malheureusement pour lui, il se fait une très haute opinion de ses capacités, et en veut beaucoup à son frère de le laisser « croupir à un poste subalterne » (vice-président de la Winsworthy Shipping Corpora-

Le Hettie

A *Timonerie*
B *Cabine de Winsworthy*
C *Salle à manger*
D *Salon*
E *WC et placards*

1 *Salle radio*
2-4 *Investigateurs*
5 *Norman Winsworthy*
6 *Katarina Claus*
7 *Hansen & Bannister*
8 *Henry Tanner*
9 *Louise Adams*
10 *Elias Saphir*
11 *Bureau de Winsworthy*

tion, ce qui n'est tout de même pas si mal pour quelqu'un qui passe moins de trois jours par mois au bureau). Bien entendu, il n'a pas remarqué que Tanner puisait dans la caisse. Il a des dettes, de grosses dettes de jeu. Comme de juste, ses créanciers sont des gens peu recommandables. Il demandera 5 000 $ à son frère à un moment ou à un autre de la croisière. Ce dernier refusera...

— **Katarina Claus**, 22 ans, chanteuse. De son vrai nom Klossowski, c'est la dernière découverte en date d'Elias, et la maîtresse de Norman. Belle, brune et ambitieuse, elle a l'impression très nette de s'être trompée de frère. Dès les premiers jours, elle tentera presque ouvertement de vamper Charles (sans grand succès ; soit dit en passant, si l'un des Investigateurs a l'air vraiment riche, elle pourrait redéployer ses filets pour lui). Elle n'est pas extrêmement intelligente, mais elle est très bien renseignée. Elle est notamment au courant de la liaison entre Elias et Elisa, qui reste sa meilleure amie. Elle gaffera toutefois à plusieurs reprises au cours de la croisière, dont une fois à portée d'oreilles de Tanner... ce qui donnera à ce dernier l'idée d'une petite mise en scène au moment du meurtre.

— **Pelham (« Plug ») Bannister**, 27 ans, écrivain. Petit, brun et frêle, il ne ressemble absolument pas à un auteur à succès. Pourtant, il a déjà écrit une bonne trentaine de romans et autant de scénarios pour la radio, sans compter un nombre incalculable de nouvelles (policier, étude de mœurs, comédie, etc.). Ses poches sont bourrées de carnets de notes, dont certaines pourraient être mal interprétées : « Cérémonie. Sacrifice jeune fille. Le Bouc apparaît. Après ? » Vous et moi savons qu'il s'agit de l'ébauche de *Des Femmes pour Belzébuth*, qu'il doit rendre à son éditeur à la fin du mois, mais je veux bien parier que les Investigateurs penseront à des choses beaucoup plus sinistres. Bannister connaît assez mal Winsworthy, mais il a publié ses derniers romans dans une maison d'édition contrôlée par ce dernier. Charles veut lui faire réécrire les dialogues de sa comédie musicale. Il le lui proposera. Bannister refusera.

— **Max Hansen**, 24 ans, musicien. Il est grand, voire squelettique, et doté de mains aux doigts interminables. Toujours vêtu de noir, il assume totalement le rôle de l'artiste maudit, oscillant sans cesse entre deux accès de dépression. Il est vrai que ses qualités de compositeur ne suffiraient pas, à elles seules, à le faire reconnaître comme un génie. Winsworthy le considère comme un « talent prometteur » et l'a pris sous son aile. Hansen s'est laissé loger et nourrir avec plaisir. Par contre, il renâcle à l'idée de devoir écrire la musique de l'opérette de son mécène, alors qu'il a trois symphonies sur le feu...

C'est avec Tanner le seul membre de la compagnie qui ne fasse même pas l'effort de faire semblant de s'amuser. Au contraire, il paraît prendre un grand plaisir à être désagréable avec tout le monde.

— **Louise Adams**, 25 ans, historienne britannique. Sous cette identité se dissimule en fait une brillante voleuse de bijoux, qui étudie la possibilité, à terme, de dérober ceux d'Elisa. Elle ne tentera rien à bord, se contentant de lier connaissance avec toutes les personnes présentes, évaluant la richesse de chacun et enrichissant sa liste de victimes potentielles. Physiquement assez terne, elle brille surtout par sa conversation. Winsworthy ne la connaît que depuis quelques semaines. Comme Plug ou Hansen, elle est là pour ajouter à la confusion, répandre des rumeurs et servir de personnage de remplacement en cas de décès dans l'équipe des Investigateurs.

— **Alan O'Brien**, le capitaine. Un vieux loup de mer d'une cinquantaine d'années. Il ne fait que son travail, et le fait bien. Il ne dîne pas avec les passagers, et ne se montrera sur le devant de la scène que lorsque la situation deviendra critique.

— **Les stewards et l'équipage**. En tout, une vingtaine de personnes. A moins que vous n'ayez des plans précis, ils ne verront ni n'entendront rien.

Quelques scènes

Les Investigateurs devraient avoir l'occasion de surprendre certaines conversations ou attitudes significatives. A savoir s'ils auront le tact de s'éclipser ou s'ils resteront l'oreille collée à la porte...

— Dispute entre Charles et son frère à propos d'argent.

— Au dîner, échange de propos acerbes entre Charles et Elisa.

— Signes de connivence presque imperceptibles entre cette dernière et Elias.

— Longues bouderies et crises d'exaspération d'Hansen, qui refuse avec la dernière énergie de faire quelque chose pour Winsworthy (« ce que vous me demandez est absolument impossible et hors de question ! »).

La routine à bord

Le petit déjeuner est servi à partir de 8 heures. Les Investigateurs peuvent commander ce qu'ils veulent, dans les limites du raisonnable. Les cabines sont nettoyées et les lits faits pendant qu'ils mangent. La matinée est consacrée au farniente, à l'écriture de lettres, et autres activités éminemment ennuyeuses. Le déjeuner est servi vers 12 h30, et le dîner vers 19 h00. Entre temps : farniente. Les soirées sont plus animées. Selon les jours, on se contente de rester au salon, à boire et à bavarder, on danse, on joue aux cartes... A part admirer les couchers de soleil sur l'océan, il n'y a pas grand-chose à faire... ce qui est exactement le but du voyage. Espérons que les personnages ont emmené de quoi lire ! Selon votre humeur et celle des joueurs, faites durer la balade pendant quelques heures, ou expédiez-la en quelques minutes. Pendant deux jours, le *Hettie* reste à portée de vue de la côte : des falaises de granit sombre, avec de petits villages nichés au pied, et des villes importantes de loin en loin. L'entrée dans les eaux territoriales canadiennes amène une brève rencontre avec une vedette de la douane (qui ne se donne même pas la peine de perquisitionner). La descente du St-Laurent est totalement dépourvue d'événements, tout comme la soirée à Québec (« si pittoresque, n'est-ce pas ? »). Au retour, Winsworthy annonce que le yacht fera un crochet par St-Pierre-et-Miquelon, ce qui rallongera le voyage de deux ou trois jours.

Il y a une raison toute simple à cela : ces îles, sous juridiction française, sont un des plus grands centres d'arrivée de la contrebande d'alcool. On les surnomme « les îles du Champagne ». Et le *Hettie* y embarque effectivement plusieurs caisses de Veuve Cliquot d'une bonne année, ainsi que suffisamment de bourgognes et de bordeaux pour expédier Winsworthy en prison pour plusieurs mois.

Intermède

Le *Hettie* vient juste de quitter St-Pierre-et-Miquelon quand il fait une rencontre pas ordinaire. Juste avant le coucher du soleil, le navire croise une petite bande de marsouins... ou d'orques, c'est assez difficile à dire. On ne distingue rien d'autre que des formes sombres, juste sous la surface de l'eau. Un jet de TOC permet cependant de se rendre compte qu'elles ne sont pas normales : les nageoires ressemblent de manière troublante à des mains, les yeux sont étonnamment expressifs... Une petite perte de 0/1 point de SAN, peut-être ? Quoi qu'il en soit, après avoir joué autour du yacht pendant quelques minutes, le banc se laisse distancer. Et c'est le drame. L'un d'eux, voulant passer sous la coque, se fait happer par l'hélice. En une seconde, la mer est rouge de sang. Des débris mutilés flottent, suscitant le même sentiment de malaise que tout à l'heure... et l'un des survivants pousse un cri de désespoir étrangement humain. Après quoi, les nageurs disparaissent. Ils reviendront plus tard.

Le meurtre

Le crime aura lieu cette nuit-là ou la suivante. La soirée fatale se déroulera comme toutes les autres. Winsworthy paraîtra imperceptiblement plus nerveux, et boit moins que d'habitude, mais c'est le seul signe avant-coureur. Vers minuit, alors que tout le monde est censé dormir, il a une explication avec Tanner, dans le bureau.

Un petit mot de la Prohibition

En théorie, le trafic d'alcool est un délit. Aux termes de la loi, l'importation, la possession et la consommation de toute boisson titrant à plus de 3° peuvent valoir jusqu'à un an de prison ferme et 1 000 $ d'amende. En pratique, tout le monde s'en moque, en particulier les riches. Il existe une foule de moyens de contourner l'interdiction. Il suffit par exemple de prétendre que l'objet du délit faisait déjà partie de votre cave en 1919, lors de l'entrée en vigueur de la Prohibition. Evidemment, c'est un peu difficile à soutenir, surtout lorsque vous êtes pris en possession de bouteilles étiquetées 1920 et plus, mais personne n'y regardera de si près, si vous êtes d'une condition sociale correcte. Après tout, le but de la loi était de lutter contre les ravages de l'alcoolisme chez les pauvres. Les gens éduqués sont supposés savoir ce qu'ils font. Les pots-de-vin font aussi merveille sur beaucoup d'officiels... il suffit de savoir les présenter (« Vous en boirez bien un peu avec moi, n'est-ce pas ? Après tout, on n'a plus si souvent l'occasion d'en goûter d'aussi bon. Vous aimez ? Je vous en ferai parvenir une caisse... »). Des réseaux de contrebande extrêmement bien conçus passent en toute impunité ou presque des milliers de litres chaque année. Les filières les plus connues passent par la frontière canadienne (whisky et autres alcools forts), la côte Est (idem, plus les « produits de luxe » européens) et le Mexique et la côte Sud (tequila). Ceux qui n'ont pas les moyens de payer les sommes exorbitantes réclamées par les trafiquants peuvent toujours distiller eux-mêmes leur alcool.

▷

Tanner ne lui laisse pas le temps de s'énerver. Il le poignarde avec un coupe-papier (qui traîne juste au bon endroit. Cela lui évite de se servir du couteau qu'il avait amené). Winsworthy mettra quelques secondes à mourir. En bon lecteur de romans policiers, Tanner trempe le doigt du mort dans le sang répandu et lui fait écrire « ELI... », dans l'espoir de diriger les soupçons sur Elisa... ou Elias. Après quoi, il emporte tous les documents qui pouvaient l'incriminer, ainsi que quelques autres afin d'entretenir la confusion, et va les balancer par-dessus bord, ainsi que les clés du bureau et du coffre-fort qu'il a pris sur la chaîne de montre du mort. L'ensemble de l'opération lui prend deux minutes et ne fait presque pas de bruit. Il se rend ensuite dans la cabine du radio, près de la timonerie. Il surprend Hadley, l'opérateur, en train de dormir pendant son quart. Cela lui évite de le tuer. Il se contente de l'assommer, avant de démolir la radio (en ouvrant le capot et en arrachant tous les fils ; primitif, mais efficace). Il retourne ensuite dans sa cabine et dort du sommeil du juste.
Bien entendu, il s'agit d'un déroulement « par défaut », qui ne tient pas compte d'éventuels PJ insomniaques...



L'enquête

Premières constatations

Le lendemain matin, personne ne s'étonnera vraiment de ne pas voir Winsworthy. Après tout, il a l'habitude de se lever vers 11 heures, midi... Mais il se trouvera certainement un individu observateur pour remarquer que de la lumière filtre sous la porte du bureau. La porte est fermée à clé. Il faudra l'enfoncer. Charles est affaissé sur le bureau, le manche d'un coupe-papier dépassant de son dos. Il est mort, et déjà rigide. Lorsqu'il s'est écroulé, il s'est cogné contre le bord du bureau et a saigné du nez. Il a profité du sang pour écrire « ELI... ».
Le capitaine arrive sur ces entrefaites pour annoncer que la radio est morte. Il faut trois jours de mer pour revenir dans les eaux territoriales américaines. D'ici là, c'est lui qui prend les pleins pouvoirs. Il affirme avoir bien l'intention d'éclaircir personnellement le mystère. Le premier gros problème sera de le convaincre de laisser les Investigateurs travailler sans s'en mêler. Livré à lui-même, il foncera sur le mauvais suspect...

Le corps

Si l'un des PJ est médecin, on le laissera examiner le cadavre. Des jets réussis de Diagnostiquer ou Premiers soins permettront de découvrir les éléments suivants.
Faites les jets vous-même, et ne vous privez pas de fournir de fausses informations en cas d'échec.
— Avec une telle blessure, Winsworthy n'a guère pu survivre plus d'une minute, et il est douteux qu'il soit resté conscient. Cela a pourtant dû être le cas, sinon il n'aurait pas pu écrire, n'est-ce pas ?
— Il a dû mourir vers minuit, 1 heure du matin au plus tard.
— Le coup a été porté par un droitier, qui devait se tenir à côté de Winsworthy.
— L'assassin doit être relativement fort.
— Bien entendu, l'assassin a essuyé ses empreintes digitales. Le manche du coupe-papier est net.

Fouille du bureau

On trouvera une masse de documents comptables et de brefs rapports télégraphiques émanant de ses administrateurs. Tout semble normal. Il y a beaucoup de choses sur la W. Shipping Co, mais c'est normal après tout : son vice-président et son fondé de pouvoir sont à bord. Un épluchage attentif de tous ces documents et un jet de Comptabilité permettront de déceler un gros trou dans la caisse. Pas loin de 10 000 $, en fait. Par contre, il n'y a plus aucune des pièces, patiemment rassemblées par Winsworthy et qui incriminaient Tanner.
On découvrira aussi dans un des tiroirs un volumineux manuscrit couvert de ratures et de corrections. C'est le quatorzième jet de *Fleurs de Brooklyn* – apparemment une opérette. Il ne faut pas longtemps pour le lire, et il se trouve assez d'experts à bord pour confirmer qu'il ne vaut rien.
Enfin, à l'abri dans le coffre-fort, un rapport émanant de l'agence de détectives Brown. Depuis un mois, un homme à eux file Elisa. Rien de concluant, mais elle a semé son suiveur à trois reprises, restant hors de vue pendant plusieurs heures.
Si les Investigateurs pensent aux empreintes digitales, ils vont être déçus. Dans les zones sensibles autour du bureau et du cadavre, elles ont été essuyées. Et autour de la porte, il y a celles de presque tout le monde, datant des premières minutes qui ont suivi la découverte du crime...

Interrogatoires et contre-interrogatoires

C'est le morceau de bravoure de cette enquête. Si vous voulez savoir comment procéder, lisez ou relisez cinq ou six romans d'Agatha Christie. Laissez les PJ poser toutes les questions qu'ils veulent, glaner des informations trompeuses, réinterroger les suspects à la lumière des nouvelles données et passer des heures à se torturer l'esprit à la recherche du coupable. Tous les PNJ réagissent avec naturel : Bannister prend des notes pour son prochain livre, Norman s'abrutit d'alcool (il n'a pas encore réalisé qu'il était devenu très, très riche), Elias tonne et mugit si on le met en cause, sans rien oser tenter toutefois. Quant à Tanner, il semble égal à lui-même.
Tous dormaient à l'heure du crime, y compris Elisa, qui ne s'est pas spécialement étonnée de ne pas trouver son mari dans leur cabine quand elle s'est réveillée. Elle a supposé qu'il s'était levé tôt, pour une fois dans sa vie.
Assez vite, les Investigateurs devraient se trouver avec une pléthore de suspects. Récapitulons, pour mémoire :
— « ELI... » Elias ? Ou Elisa ? Ces deux-là sont amants, et ont beaucoup à gagner à la mort du mari.
— Le trou dans la caisse. Norman est le suspect le plus probable, mais Tanner est également un client possible.
— L'opérette. Ils finiront par apprendre qu'Hansen a refusé catégoriquement d'en écrire la musique. Exalté comme il l'est, il pourrait y avoir eu dispute... mais cela aurait fait du bruit, non ?
— Katarina paraît capable d'avoir liquidé Winsworthy, faute d'avoir pu le séduire...
— Reste deux personnes qui n'ont pas l'air d'avoir de raisons sérieuses : Bannister et Louise. Cette dernière est quand même assez ennuyée, plus qu'elle ne devrait (et pour cause : elle craint l'intervention de la police, et de se voir découverte). Quant à Bannister, le seul fait qu'il ne paraisse pas avoir de mobile évident devrait le rendre hautement suspect !
Reste un point sur lequel on n'insistera jamais assez : les Investigateurs sont tout aussi suspects que leurs compagnons de voyage. Bannister ou Elias ne se gêneront pas pour le dire, surtout si les Investigateurs commencent à parler de fouiller les cabines ou autres incongruités (il n'y a de toute façon rien à trouver). A priori, ils n'ont pas de mobile. Mais qui sait ? Après tout, vous pouvez parfaitement vous donner la peine de faire apparaître Winsworthy une ou deux aventures plus tôt, et veiller à ce qu'il offense un ou plusieurs Investigateurs (sans même s'en rendre compte). Prenez aussi en compte leurs actions le soir du meurtre, voire des jours précédents. Le yacht est petit. Une réflexion imprudente, ou une promenade

CARACTERISTIQUES PNJ

Henry Tanner

FOR 14 CON 14 TAI 11 INT 15 POU 15
DEX 13 APP 13 EDU 17 SAN 60 PdV 13
Bonus aux dommages : +1d4
Armes : Poignard 50 %, 1d4+2+bd
(souvenir d'une jeunesse un peu aventureuse) ;
Revolver cal. 38 40 %, 1d10.
Compétences : Baratin 45 %, Comptabilité 80 %, Détourner des fonds 75 %, Discussion 50 %, Discrétion 40 %, Ecouter 40 %, Trouver objet caché 50 %, Vices cachés et ruineux 90 %.

Pour les autres, vous n'aurez qu'à improviser en fonction des circonstances et de la logique. Louise, par exemple, a certainement d'excellents pourcentages en Discrétion, Se cacher, Ecouter et Crocheter.

nocturne, auront sans doute eu des témoins... qui iront le répercuter auprès des autres Investigateurs, en faisant énormément de mystères.

La tempête

Laissez les Investigateurs travailler pendant vingt-quatre heures. Au-delà, l'exercice de style risque de devenir lassant... et de toute façon, Tanner a encore à faire dans le prochain épisode. Soyez fair-play avec vos joueurs : s'ils sont intelligents, récompensez-les par des quantités d'informations. De toute façon, ils ne devraient pas avoir le temps de faire autre chose que de dégrossir la liste des suspects : de nouveaux ennuis se profilent à l'horizon, sous la forme de gros nuages noirs.

Le capitaine a l'air soucieux et affirme qu'un grain se prépare.

Peu avant le coucher du soleil, quelqu'un remarquera une agitation inhabituelle dans l'eau. Cela ressemble au banc de « marsouins » croisé quelques jours plus tôt, mais ils sont très nombreux... La nuit tombe avant que l'on ait pu les voir nettement. La mer est de plus en plus agitée. Les PJ peuvent rester sur le pont ou rentrer se coucher, cela ne changera pas grand-chose (« Dîner ? qui a parlé de dîner ? Bon, fais-moi un jet de CONx3. Raté ? Non, décidément cela ne te dit rien. Tu te sens barbouillé. Non, soyons franc : tu te sens malade. »).

Vers 22 heures, les marins commencent à s'agiter. Un jet d'Ecouter permet de comprendre pourquoi : des coups sourds résonnent contre la coque. Un pont plus bas, ils sont parfaitement audibles. Le grain devient tempête. Et les choses qui s'agitent sous l'eau frappent. La coque cède en plusieurs points. Les pompes sont très vite noyées, et le *Hettie* commence à sombrer. Si les PJ sont couchés, réveillez-les en sursaut, laissez-leur quelques secondes pour récupérer leurs possessions les plus précieuses et foncer sur le pont. Dieu merci, le navire possède deux gros canots de sauvetage, et il y a de la place pour tout le monde. Mais certains ne s'en sont pas rendus compte, et la panique est totale... Soyez spectaculaire. N'hésitez pas à faire craquer les mâts, décrivez la forte gîte sur bâbord que prend le bâtiment (jets de DEXx3 pour ne pas basculer dans l'océan ?), les marins qui manœuvrent fiévreusement pour dégager les canots, les passagers qui se battent pour avoir une bouée ou une place. Essayez de séparer les personnages. Si Tanner se sent menacé, il saisira l'occasion pour pousser l'un des PJ à la mer (assurez-vous que l'Investigateur ne puisse jamais être certain d'avoir été poussé. Après tout, peut-être a-t-il simplement glissé ?). Demandez plein de jets de dés, histoire de satisfaire les maniaques des polyèdres en plastique que la première partie aurait laissé sur leur faim. Esquiver, Nager, Chance, FORx3 paraissent spécialement utiles.

Après quelques minutes dramatiques, tout le monde se retrouve à bord des canots, qui prennent la mer. Le *Hettie* sombre, et les remous menacent d'engloutir les chaloupes. Laissez les Investigateurs angoisser à propos des meutes de Profonds qui grouillent autour d'eux. Ils sont là, soit, mais ils se contentent d'observer le sinistre. Ils ne désirent pas commettre un massacre. Quel intérêt pourrait-il y avoir à attaquer une cinquantaine d'humains – dont une bonne partie armée –, alors qu'il suffit de laisser la mer se charger d'eux ?



La nuit sera atrocement éprouvante. Les PJ ne peuvent pas faire grand-chose, à part écoper et prier pour ne pas chavirer (ce qui pourrait parfaitement arriver, si vous êtes de mauvaise humeur. Ils en seraient quittes pour un bain forcé). Pour des raisons de simplicité, considérez qu'il n'y a que deux gros canots : l'équipage et les passagers (avec un marin). Ils disposent de la trousse de survie standard, avec quelques vivres, un peu d'eau douce, de couvertures, une boussole, un sextant et les instructions pour l'utiliser (Astronomie ou EDUx2), une bonne carte marine de la côte Est, etc.

Le jour se lève sur un océan désert, à l'exception de l'autre canot. Ils dériveront un bon moment, avant d'apercevoir un gros navire à l'horizon.

Si l'aspect « survie en mer » vous intéresse, n'hésitez pas à prolonger l'excursion. Par ailleurs, il y a un excellent film d'Hitchcock intitulé *Lifeboat* qui dépeint ce que l'isolement et le stress peuvent provoquer chez des gens apparemment normaux.

ACTE II

L'arrivée

Au fur et à mesure qu'ils s'approchent du navire, les naufragés se rendent compte qu'il est immobile. Ils peuvent crier et faire des signaux, personne ne répond. En revanche, ils ont tout le loisir de l'examiner. C'est un énorme cargo, trois ou quatre fois gros comme feu le *Hettie*. Il est visiblement assez ancien et tout mangé de rouille. Curieusement, il est à l'ancre. D'après l'inscription abîmée mais lisible de la proue, il s'agit de la *Mary Flanders*, port d'attache Gand. Alors qu'ils ne sont plus qu'à quelques dizaines de mètres, leurs appels amènent enfin une réaction : un grand rouquin sort sur le pont. Il paraît médusé, se gratte le crâne un instant, fait demi-tour et revient peu après avec un gros gaillard à casquette galonnée. Celui-ci aboie quelques ordres... Une échelle de corde est déroulée le long de la coque, et les PJ peuvent embarquer. Ils sont conduits dans une petite pièce. Un marin leur amène du grog, et des vêtements secs si besoin est. Il leur demande de lui remettre leurs ▷

armes, s'ils en ont (en cas de refus, ils seront désarmés de force). Après quelques minutes d'attente, les naufragés ont un entretien avec le capitaine. Ce dernier se présente sous le nom de Johnson, tout en reconnaissant bien volontiers que ce n'est qu'un pseudonyme.

« Ladies and Gentlemen, je suis bien forcé de reconnaître que vous me posez un gros problème, leur dira-t-il. Nous sommes ici pour des raisons qui ne regardent que nous et, bien que nous ne fassions rien de réellement illégal, une indiscrétion de votre part pourrait soulever des… difficultés. Une partie de mes officiers voulait vous rejeter à la mer – de préférence convenablement lestés. Je les ai convaincus qu'il serait plus intéressant de vous garder en vie, pour qu'un jour, vous ayez le bon goût de nous récompenser. Vous allez donc rester ici, en attendant qu'un de mes associés consente à vous prendre à son bord et à vous ramener à la civilisation. Je ne vous cacherai pas que cela risque de prendre un moment. Nous recevons fréquemment du monde, mais tous nos visiteurs sont des gens méfiants en diable. D'ici là, considérez-vous comme mes invités. Vous êtes libres de vous déplacer sur le pont supérieur et le premier pont. Dans votre propre intérêt, évitez les cales et les quartiers de l'équipage. Je ne voudrais pas que vous vous fassiez attaquer… surtout vous, Mesdames. Nous nous reverrons ce soir. »

Questionné sur ses activités, il reste muet. Mais il n'est pas difficile de deviner qu'il est impliqué dans la contrebande d'alcool. Les naufragés seront conduits à leurs nouveaux quartiers : deux grandes cabines situées sous la proue. Le sol et les murs sont rouillés, ça sent le moisi et on entend galoper les rats… Une fois installés, les PJ sont libres de visiter le navire.



Synopsis de l'épisode

Ce qui va se passer

Il est temps que les PJ entrent de plain-pied dans l'action principale de ce scénario. Nous sommes à la fin de l'année 1924. Dans quelques mois, en mars-avril 25, les étoiles seront en place pour le retour du grand Cthulhu. Sa hideuse cité de vase verte remontera du Pacifique Sud, et partout dans le monde, les artistes et les fous seront sujets à des rêves horribles annonçant la fin de l'humanité. Il y aura des meurtres, des suicides… Tout cela s'est déjà produit (et se reproduira !) et les Profonds s'y attendent. Ils ont décidé d'en profiter pour faire encore plus de mal aux ridicules mammifères qui occupent la terre ferme. Ils sont suffisamment bien informés de ce qui se passe aux États-Unis pour décider de jouer sur la Prohibition.

La *Mary Flanders* est un centre de transit et de redistribution pour l'alcool originaire d'Europe. Son existence arrange tout le monde : les grossistes européens qui disposent d'un point fixe où déposer leur cargaison et n'ont pas à la livrer eux-mêmes, et les trafiquants qui ont une immense réserve flottante en dehors des eaux territoriales. Les Profonds qui ont pris bonne note de sa présence et de sa fonction, y ont introduit un homme à eux et ont convaincu le capitaine de fermer les yeux sur ses activités. Régulièrement, de petits convois de Profonds



viennent livrer à Jacquart, leur agent, des bouteilles d'une drogue de leur composition. Ce dernier l'introduit dans une partie des stocks d'alcool du navire, choisissant de préférence des caisses sur le point d'être livrées. Le produit n'altère pas le goût du whisky et n'a pas d'effet immédiat. Mais lorsque les rêves commenceront, ce sera une toute autre affaire. Sur certains sujets, son effet sera amplifié mille fois. D'autres seront fascinés, et chercheront à en savoir davantage, risquant à terme de basculer dans le camp des forces du Mythe. Sur d'autres enfin, on assistera à la réactivation d'anciens programmes génétiques : des gens qui n'ont rien à voir avec Innsmouth et qui ne se sont jamais approchés de la mer à moins de 1000 km connaîtront les horreurs de la transformation en Profond.

Les Profonds surestiment nettement les effets possibles de leur projet. La société humaine des États-Unis ne s'effondrera pas pour autant. Par contre, ils peuvent infliger des dommages sérieux : beaucoup de nouveaux Profonds, plus encore d'aspirants sorciers, et une épidémie de crises de démence et de suicide dans les rangs de la haute société de la côte Est (il n'y a guère que les riches qui aient les moyens de boire des alcools importés d'Europe).

Les Investigateurs vont tomber par hasard sur une livraison. En supposant qu'ils survivent aux premiers attentats perpétrés par Jacquart (et aux tentatives de Tanner pour éliminer ceux qui le soupçonnent), Jacquart paniquera et invoquera son arme secrète, une créature connue sous le nom de Dévoreur. Il sera incapable de la contrôler, et le monstre sèmera la terreur dans le navire. Elle risque même de le détruire entièrement si les Investigateurs ne font pas face. Et cette fois, il n'y aura pas assez de canots de sauvetage pour tout le monde.

La Mary Flanders

Le cargo est gigantesque, plein d'interminables coursives mal éclairées bordées de rangées de cabines vides et poussiéreuses, d'échelles raides et étroites qui descendent dans les profondeurs interdites, d'accès vers le pont, de conduits et de tuyaux à la destination imprécise… Essayez de vous passer de plan. Si vos joueurs insistent beaucoup, faites-leur un petit croquis précisant les relations entre les différentes zones, mais en leur faisant bien comprendre qu'ils n'arriveront jamais à localiser tous les passages. Cela rendra la chasse au Dévoreur bien plus intéressante…

Les lieux

— **La proue**. A part la cabine des PJ, rien de marquant.

— **Le pont**. Des mâts, des grues, une forêt de manches à air et une grande baie de chargement au centre sont les seuls éléments remarquables. Contrairement au *Hettie*, il n'y a pratiquement pas de superstructures habitables, à l'exception de la timonerie, à l'arrière. Elle est presque toujours vide. Les instruments de navigation et les cartes sont poussiéreux et apparemment inutilisés. Un petit peu de temps et des jets en Astronomie et Dessiner une carte ou EDUx3 permettront de localiser le navire : ancré sur un haut-fond hors des eaux territoriales américaines et canadiennes, mais à peine à plus d'un jour de mer de ces dernières. Bien entendu, il est très au nord des routes commerciales. Il n'y a aucun appareil radio. Autrement dit, quoi qu'il arrive par la suite, impossible d'émettre un SOS.

— **Le pont inférieur**. Après d'interminables couloirs poussiéreux, les PJ arrivent dans des zones éclairées et chauffées (à peu près vers le centre du navire). Ils ne tardent pas à découvrir plusieurs grandes salles brillamment éclairées. C'est le seul endroit qui paraisse un peu vivant. A bâbord se trouve un immense bar-dancing. Dans les premières heures du séjour des PJ, il est pratiquement vide, mais il sera très fréquenté dès l'arrivée des premiers bateaux. La salle symétrique de tribord est un peu plus petite et sert de casino. Inutile de dire que les jeux sont truqués… Entre les deux pièces, une longue coursive qui doit être la seule du navire à avoir été repeinte au cours des dix dernières années. Les cabines adjacentes servent de chambres aux entraîneuses.

— **La poupe**. Eclairé et chauffé, ce secteur abrite l'équipage. Les quartiers des matelots sont sommairement meublés, même si chacun possède une cabine individuelle. Les officiers et le capitaine sont légèrement mieux logés. Le mess se trouve près du complexe bar-casino, tout comme les cuisines et les réserves de vivres. Il y a assez de viande séchée et de fruits secs pour soutenir un siège.

— **Les cales**. Elles s'étendent sur trois niveaux. Par endroits, les salles sont vastes comme des cathédrales, avec des passerelles métalliques sonores. Ailleurs, ce ne sont que d'étroits tunnels ou des chemins précaires aménagés entre les rangées de caisses. La cargaison est soigneusement arrimée. Parce qu'il y a une cargaison, évidemment : des milliers de litres d'alcool. Des tonnes et des tonnes de bouteilles de whisky, de gin, de cognac, de rhum… un paradis pour les ivrognes ! Au début de leur séjour, les PJ se verront fermement interdire d'y descendre. Par la suite, la discipline s'adoucira.

— **Le compartiment des machines**. Il se trouve un niveau en dessous des cales. Des jets de Conduire engin lourd réussis feront faire la grimace aux Investigateurs : tout est rouillé et pres-

que hors d'usage. De plus, il n'y a pas assez de charbon pour les rapatrier (à terme, les commanditaires de Johnson ont prévu d'évacuer leurs hommes, puis de couler le navire. C'est un tas de ferraille sans valeur, mais il est toujours assuré à la Lloyd's pour une somme coquette. Il n'y a pas de petits profits).

L'équipage

— **Le capitaine Johnson**. Un ancien capitaine de la marine marchande qui a glissé de commandement en commandement jusqu'à échouer là. Il lui reste une bonne éducation superficielle, mais pas grand-chose d'autre. C'est une brute, que ses hommes n'apprécient pas. Et il est profondément lâche. Les Profonds n'ont pas eu beaucoup d'efforts à faire pour le convaincre de fermer les yeux sur leurs activités. Quand les choses tourneront mal, il s'enfermera dans sa cabine et se mettra à boire.

— **Le « lieutenant » Van Der Veer**. Un Flamand pur souche, dont l'anglais est difficilement compréhensible. Grande gueule, ivrogne et brutal en apparence, mais extrêmement fin et intelligent au fond, il fera un bon allié quand la situation tournera à l'aigre. Il passe beaucoup de temps à lire dans sa cabine. C'est lui qui s'occupe de la plupart des contacts avec les « clients ». Il ne sait rien des Profonds.

— **Su, le cuistot chinois**. Petit et malingre, il passe ses journées à faire mijoter d'indéfinissables ragoûts dans la cuisine. Jusqu'à présent, personne n'est mort d'intoxication alimentaire, mais certains marins racontent encore l'histoire de cet homme qui avait insulté Su. L'imprudent est mort trois jours plus tard. Le Chinois lui avait servi un plat généreusement assaisonné de verre pilé... Depuis, tout le monde le traite bien.

— **Tessa, une entraîneuse**. Une petite chose au visage fripé, qui danse avec les matelots de passage, et finit la nuit avec eux moyennant un petit supplément. C'est une créature profondément pathétique, qui mériterait que quelqu'un vienne la sortir de ce cauchemar... Mais il y a peu de chance que les Investigateurs aient le temps de jouer les assistantes sociales.

— **Jack, le croupier**. Grand et maigre, il a des doigts agiles, beaucoup d'aplomb et un derringer cal. 38 dans une de ses poches. Bref, tout ce qu'il faut pour réussir dans le métier. Il est poli, prudent et ne triche pas plus que nécessaire. C'est le seul à bord que Jacquart mette mal à l'aise. Il ne sait pas à quoi cela tient, mais « il me flanque la chair de poule ».

— **Smithson-Brown, le barman**. Par quel « miracle » un individu pareil a-t-il pu échouer ici ? Il a tout du maître d'hôtel de grande maison fraîchement importé d'Angleterre. Il dose les whisky-soda avec des gestes d'archevêque célébrant la messe, appelle tout le monde « monsieur » et reste toujours courtois. Il ne sourit jamais, et garde en toutes circonstances une dignité impeccable et exaspérante. Curieusement, tout le monde le respecte, même les pires crapules.

— **Oswald, homme à tout faire**. 25 ans, 2 mètres, 130 kilos et un QI à marée basse ; c'est le videur du bar. Il remplit également toutes les fonctions dont personne ne veut. Johnson l'emploiera à garder un œil sur les PJ – il ne cherche même pas à se cacher. Sous des airs de monstre de Frankenstein se dissimule un grand gosse sentimental et extrêmement manipulable, moyennant un peu de gentillesse. Mais c'est dangereux : s'il vient à s'apercevoir qu'il est utilisé, il est capable de rages homicides...

— **Jacquart, l'hybride**. Un des matelots, qui se distingue des autres par son allure étrange. Des Investigateurs familiarisés avec le phénomène reconnaîtront tout de suite le masque d'Innsmouth. Quant aux autres, ils verront un visage aplati, avec des gros yeux saillants, une vilaine peau, des cheveux rares, des oreilles atrophiées et une démarche boitillante. De plus, il sent le poisson. Il ne lui reste plus que quelques mois avant d'être prêt à se mettre à l'eau. En attendant, il sert d'agent aux Profonds.

Et les autres ?

Les PNJ présentés dans le texte ne sont qu'un petit échantillon de la faune qui peuple la *Mary Flanders*. En tout, il y a une vingtaine de personnes à bord. Comptez cinq entraîneuses, une dizaine de matelots, trois officiers et deux ou trois extras comme le barman et le croupier. Si le besoin s'en fait sentir, amusez-vous un peu en les animant. Il suffit de peu de choses pour caractériser un PNJ : un tic de langage, un trait vestimentaire, une ou deux anecdotes qu'il aime à raconter, et voilà une future victime prête à se faire massacrer !



Les premières vingt-quatre heures

Laissez les personnages souffler un peu et découvrir leur nouvel environnement. L'endroit le plus propice pour cela reste le bar. Une visite là-bas peut s'avérer pleine d'enseignements mais n'est pas exempte de risques. En gros, il y à deux types de danger : sympathiser avec un matelot et se voir abreuvé d'histoires de mer inintéressantes jusqu'au coma éthylique, ou se faire remarquer par une grosse brute à qui on ne revient pas, et qui le fait savoir bruyamment. Une bagarre n'est pas obligatoirement une mauvaise chose, si les PJ se comportent correctement (autrement dit s'ils se battent d'homme à homme). Ce pourrait être le début d'une grande et virile amitié, quelle que soit l'issue du combat. Considérez que les dommages effectifs dus à un coup de poing sont égaux au tiers des pertes indiquées par les dés. Sans quoi, vous risquez d'expédier un personnage dans le coma avant de vous en être rendu compte !

Quant aux Investigatrices, elles sont en sécurité tant qu'elles restent avec un compagnon. Mais une invitation à danser un peu brutale n'est pas exclue. Si Johnson est là, il réprimandera le fautif. Sinon, les personnages devront le calmer eux-mêmes.

Peu de temps après l'arrivée des PJ, un autre bateau se range contre la *Mary Flanders*. C'est un petit cargo mixte, avec un équipage d'une trentaine de personnes, qui se voient octroyer une soirée libre, et vont en profiter largement. Dancing, casino et bordel vont tourner à plein régime cette nuit. Les PJ peuvent demander à parler au capitaine, dans l'espoir d'être rapatriés. Ils seront mis en présence d'un petit malingre en costume gris, qui ressemble beaucoup plus au gangster qu'il est qu'à un marin. Avec un fort accent italien, il refusera de les prendre à son bord. Les Investigateurs ne devraient pas insister. Tenter de se faufiler sur son bateau et de jouer les passagers clandestins est dangereux : cela amènera une prompte découverte et un retour sur la *Mary Flanders*, suivis de vingt-quatre heures consignés dans une cabine. Normalement, la *Santa Catalina* doit charger une cargaison d'alcool dans la journée du lendemain, et repartir ensuite.

Comment compliquer des événements presque normaux

Il n'est pas question de présenter ce scénario de façon linéaire, à moins que vous ne soyez un Gardien des Arcanes novice. Il existe trois lignes d'événements parfaitement simples :

— la vie à bord de la *Mary Flanders* ;
— les faits et gestes de Tanner ;
— le complot de Jacquart et des Profonds.

La difficulté sera de les entremêler jusqu'à ce que vos joueurs ne comprennent plus qui est derrière qui. Si vous les amenez à se poser des questions comme : le mystérieux assassin de Winsworthy est-il lié aux Profonds ? ou : Tanner est-il un gros ponte du trafic d'alcool ?, vous aurez gagné.

En pratique, il faudra que vous trouviez le bon dosage en fonction des faits et gestes des PJ, de votre sens dramatique et du temps dont vous disposez. Voici une petite chronologie par défaut. Surtout, ne vous sentez pas lié par ces quelques lignes ! Intervertissez certains éléments, supprimez ceux qui vous déplaisent, ajoutez-en d'autres... Certains Gardiens sont profondément logiques et aiment établir des fiches détaillées pour l'emploi du temps de chaque PNJ. D'autres préfèrent jouer à l'instinct, faire la part belle à des coïncidences aux limites de l'impossible. A vous de voir comment vous vous situez. Tenez également compte de la sensibilité de vos joueurs !

J 1-Matin : arrivée.

J 1-Matinée et début d'après-midi : les Investigateurs découvrent la *Mary Flanders*.

J 1-Milieu d'après-midi : arrivée de la « Santa Catalina ».

J 1- Soirée : bar et casino sont très animés.

J 1-Pendant la soirée : Tanner assassine Katarina. Les Investigateurs découvrent le corps en allant se coucher.

Nuit 1-2 : Après une première enquête, les PJ vont au lit. L'un d'eux tombe sur Jacquart et les Profonds.

J 2 : Début des attentats.

J 2-Milieu de matinée : Jacquart invoque le Dévoreur.

Après : ?

Un peu plus tard dans la soirée, alors que tous les naufragés sont au bar, Katarina s'approchera de celui des Investigateurs qui lui a paru le plus efficace lors de l'enquête sur le yacht. Elle paraît nerveuse et demandera à lui parler : elle « sait » qui est l'assassin de Winsworthy !
Katarina lui fixe rendez-vous à minuit dans sa cabine. Ici, elle ne se sent pas en sécurité. Bien entendu, Tanner est à portée d'oreille, à la table voisine (qu'il partage avec un ou deux autres passagers. A vous de déterminer qui, en sachant que ce sont ceux que vos Investigateurs considéreront comme les suspects n° 1). Katarina part. Si les PJ essayent de la suivre, c'est le bon moment pour organiser une diversion, genre grosse bagarre. Elle va prendre un peu l'air sur le pont. Si les Investigateurs sont arrivés à la suivre, ils pourront assister à la livraison des Profonds.
Peu avant minuit, la fête atteint son paroxysme. Tous les marins et la plupart des naufragés sont complètement ivres. Tanner profitera de la confusion pour s'éclipser. Il sera au rendez-vous avant les Investigateurs et liquidera Katarina. En théorie, du moins. Si les PJ montent une garde vigilante autour d'elle, elle peut s'en sortir. A vous de décider alors de la nature de ses révélations. Si ça se trouve, elle se rappelle d'un incident complètement insignifiant qui accuse Elisa, ou Bannister... Dommage de mourir pour ça, n'est-ce pas ?

L'assassin frappe à nouveau !

La porte de la cabine où Katarina devrait attendre le PJ est entrouverte. Il y a des traces de lutte à l'intérieur. Les autres naufragés sont tous au bar. Si les PJ ne tentent rien, personne ne reverra plus Katarina. S'ils préfèrent fouiller le secteur, une heureuse combinaison de jets de TOC et de Suivre une piste leur permettra de retrouver d'abord une chaussure (qui est tombée quand Tanner transportait le corps), puis le cadavre, coincé dans un petit placard. Elle a été étranglée.
Les premières constatations sont vite faites : l'assassin lui a serré le cou jusqu'à ce que la trachée se rompe. La mort est toute récente. Il ne semble pas lui avoir volé quoi que ce soit. Les marques de strangulation sont intéressantes. Un médecin ou un personnage observateur pourra sans trop de mal en tirer plusieurs déductions. D'après leur taille, le meurtrier possède de grandes mains. Et l'absence d'écorchures indique qu'il a des ongles courts. Donc, c'est un homme (Elisa a des ongles très longs, et Louise de petites mains fines).
Un bref examen des extrémités des suspects restreindra encore le champ d'investigation à Hansen (grandes mains de pianiste), Elias (grosses pattes moites) et Tanner.
A partir de là, s'ils ont le temps, les PJ pourront recommencer le petit jeu des interrogatoires. Tout le monde était plus ou moins ivre, au bar, mais personne ne se souvient avoir aperçu Tanner aux environs de minuit. Un peu après, oui, mais pas à minuit sonnante. Ceci dit, il a pu aller aux toilettes. C'est d'ailleurs ce qu'il dira si on l'interroge. Et Elias y a également passé une dizaine de minutes vers 23 h40, à vomir tripes et boyaux. Alors ?



La livraison

Arrangez-vous pour qu'un ou deux Investigateurs sortent sur le pont, à un moment de la nuit. Cela ne devrait pas être difficile. Si aucun d'eux n'exprime le désir de prendre un peu l'air pendant la fête, vous avez d'autres ressources. Vous pourrez leur faire suivre Katarina. Ou encore (et ce serait sans doute le plus dramatique) apercevoir une forme sombre dans une coursive, juste après la découverte du meurtre. Ce sera Jacquart, en route pour son rendez-vous. Il ne les voit pas et se laisse sagement suivre.



Il monte sur le pont et se dirige vers l'arrière. Il s'arrête devant l'échelle de corde qui a servi aux personnages, et la déroule. En bas, il y a des bruits d'éclaboussures. Quelques instants plus tard, le premier Profond apparaît, suivi par deux autres. C'est le moment de se rappeler qu'un jet de SAN raté peut signifier beaucoup de choses, y compris un cri... Si tous les PJ restent d'un calme olympien, ils pourront assister à une brève conversation de gargouillements. Il s'agit d'un sabir français anglais, mais les intonations des interlocuteurs les rendent quasiment incompréhensibles. De toute façon, ce sera bref. Les Profonds ont chacun un sac en bandoulière qu'ils remettent à Jacquart. Ils se préparent à repartir... lorsque l'un d'eux lève la tête et regarde droit dans la direction des PJ ! Il murmure quelque chose aux autres. Jacquart redescend avec eux. Ils vont rester à l'eau pendant presque toute la nuit, apprenant à l'hybride les rites d'invocation du Dévoreur, au cas où... De retour à bord, Jacquart cachera les sacs dans la cale, et ira se coucher en réfléchissant à ce qu'il va faire aux indiscrets.

Attentats !

Les ennuis des Investigateurs commenceront dès l'aube. Improvisez en fonction de leurs faits et gestes, mais n'hésitez pas à être brutal. Il faut qu'ils se sentent en danger. S'ils ont sympathisé avec un PNJ, tuez-le ou prenez-le en otage. Il n'y a rien de tel pour les motiver un peu. Les tentatives de meurtre viendront de deux directions : Tanner et Jacquart.

Tanner

Il a la possibilité de louer les services d'un des marins. Il lui donnera comme instructions de leur casser la figure puis, si cela ne suffit pas, de les balancer à la mer. En dehors de ça, il est forcé d'improviser. Il pourrait tenter de s'introduire dans la cabine du capitaine pour récupérer une arme à feu. Il pourrait semer le soupçon dans l'esprit des autres naufragés (« et après tout, quelle meilleure couverture pour un groupe d'assassins que d'enquêter sur les meurtres qu'ils ont commis ? »). Il n'a pas les nerfs très solides, et il est probable qu'il se laissera gagner par la panique si ses plans ne donnent rien. Il fera alors une tentative désespérée sur un PJ isolé, armé d'une hache d'incendie ou de ce qui lui tombera sous la main.

Jacquart

Il est beaucoup plus dangereux. Après tout, il est chez lui, sur son terrain. Il commencera par parler au capitaine. Moyennant quelques arguments sonnants et trébuchants, il le persuadera de ne pas rendre leurs armes aux naufragés. Ensuite, il préparera une liste « d'accidents » mortels. Caisse mal arrimée qui se détache, déjeuner assaisonné de mort-aux-rats ; les possibilités sont nombreuses. Ne vous gênez pas pour faire des dégâts dans le groupe. Après tout, les Investigateurs immobilisés au lit pour un jour ou deux feront des proies idéales pour le Dévoreur. Mais les Investigateurs s'en sortiront tant bien que mal, comme toujours, et Jacquart décidera de jouer son va-tout.

Pendant ce temps...

Les Investigateurs ne vont certainement pas rester inactifs. Il leur faudra sans doute un peu de temps pour achever de boucler leur dossier sur Tanner, et ils risquent d'avoir du mal à s'occuper simultanément de Jacquart (et vice versa).
L'hybride est assez malin pour rester en permanence en compagnie de quelques matelots, empêchant du même coup les personnages de le bloquer dans un coin sombre. Il finira par s'éclipser pour aller invoquer le Dévoreur.
Sa cabine est relativement intéressante. Elle empeste le poisson. Il y a une petite bibliothèque, composée pour l'essentiel d'ouvrages en français sur la ville d'Ys et Lyonesse. Sous le lit est caché un petit sac en toile très lourd qui contient de vieilles pièces d'or terni, venues de tous les coins du monde : souverains anglais, louis d'or, doublons espagnols... Cela représente une fortune ! (Il est possible que Jacquart tente de corrompre les PJ, avant de s'attaquer à eux. Il viendra les trouver au petit-déjeuner et leur offrira l'or, s'ils acceptent d'oublier ce qu'ils ont vu. Les Profonds peuvent lui en amener autant qu'il en voudra.) Dans un coin de la cabine, une demi-douzaine de flacons vides. Ils sont d'une contenance d'un demi-litre et portent l'estampille des Verreries Ackerman, de Boston. Quant à ce qu'ils ont pu contenir, mystère. Ils sentent faiblement l'iode et les algues... La chambre du capitaine présente aussi un intérêt.

Outre la présence de pièces d'or, quoiqu'en quantité moindre, il y a un grand placard fermé à clé. Il renferme les armes des PJ, plus une demi-douzaine de fusils de chasse, une dizaine de revolvers et assez de munitions pour faire une petite guerre.
Quant aux cales, on a suffisamment répété aux PJ qu'il ne fallait pas s'y aventurer pour qu'ils soient consumés par un irrésistible désir d'y descendre. C'est un endroit idéal pour se prendre une caisse sur la tête (« le malheureux ! Mais on vous avait bien dit que c'était dangereux en bas ! »). S'ils y descendent avant l'invocation du Dévoreur, ils ne trouveront rien de plus dangereux que des rats (qui sont nombreux, gros et pas particulièrement effrayés par les humains). Après, ce sera un tout autre problème.

L'invocation

Jacquart descend discrètement en compagnie d'Oswald (à qui il a servi un bobard quelconque, et qui est surtout là pour dissuader les PJ d'intervenir au mauvais moment). Il s'installe dans une zone dégagée, sort un carnet de sa poche et commence à déchiffrer laborieusement le chant qu'il a transcrit la veille, après sa conversation avec les Profonds. L'incantation est assez courte, moins d'une minute. Jacquart se tait, allume une cigarette... et l'air, au centre de la cale, commence à bouillonner. Une masse floue se matérialise, dans un atroce grouillement de tentacules, d'yeux et de mâchoires (SAN : 1d4/1d8). Oswald hurle et part en courant. D'une voix mal assurée, Jacquart ordonne : « Rattrape-le ! C'est ton cadeau ! » Malheureusement, la chose n'a pas l'air intéressée. Jacquart est happé et réduit en bouillie en l'espace d'une seconde. Abandonnant ses restes, le monstre commence à couler lentement vers Oswald, qui n'a que quelques mètres d'avance. Si les PJ sont là et interviennent, il a une chance de s'en sortir. Sinon, ils apprendront le lendemain matin que deux matelots ont disparu. La chose cachera les corps, en vue de les dévorer plus tard... Les Investigateurs ont un gros problème sur les bras !

Chasse au monstre !

Résumons-nous : les Investigateurs sont au milieu de l'océan, à bord d'un bateau qu'ils ne peuvent pas quitter, en compagnie d'un monstre vorace et d'une bande de brutes incrédules. Ami Gardien, je ne saurais trop t'inviter à revoir les trois *Alien* avant de faire jouer la suite...

Le Dévoreur

Cette créature semble se consacrer à un seul but : manger. Manger des êtres vivants, bien sûr. Et comme pour cela, il faut les tuer, c'est un prédateur, sans doute l'un des plus dangereux qui soient. Elle a mis au point une foule de tactiques de chasse, et les maîtrise parfaitement. Les Profonds l'utilisent parfois pour détruire les bateaux dont la coque est protégée par un Signe des Anciens. La *Mary céleste* a dû croiser le chemin d'un Dévoreur...
Caractéristiques
FOR 30 CON 25 TAI variable*
DEX 16 INT 11 POU 14 PdV variable*
Bonus aux dommages : +3d6
Armure : 5 points de cuir, régénère 3 PdV par round.
Armes : Tentacules (x3) 55 %, saisir ou dommages (3d6) au choix ; Bouches 80 %, 2d10 ; Cri sonique, spécial (un faisceau d'ultrasons dirigé sur une personne donnée. Si celle-ci rate son jet POU/POU, elle est sonnée pour 1d4 rounds).
Compétences : Tendre des pièges 70 %, Se cacher 80 %, Discrétion 80 %, Contrôler les rats 75 %.
Plus elle mange, plus elle grossit. Elle commence avec une TAI de 15 et 20 PdV. Augmentez ces deux caractéristiques de 3 points par victime consommée. Arrivée à une TAI de 50, elle se divise en deux. Les deux « enfants » ont, dès la naissance, les caractéristiques ci-dessus, et le cycle recommence. Généralement, quand il n'y a plus de nourriture, ils se dévorent entre eux.
A l'inverse, pour chaque jour passé sans manger, diminuez sa TAI et ses PdV de 3 points. Arrivée à 10, elle perd toute cohésion et retourne sur son plan d'origine.
Perte de SAN : 1/1d4, mais tenez aussi compte de ce qu'elle fait. Voir un ami hideusement mutilé doit coûter dans les 1/1d6 points de SAN...



Les PJ vont sans doute remonter et essayer de convaincre l'équipage. Comme de juste, ils rencontreront un scepticisme massif dans les premières heures. Dans le meilleur des cas, ils auront droit à des réflexions du style « un gros monstre tout noir, hein ? J'ai connu un gars qui, quand il avait trop bu, voyait un ornithorynque géant et tout bleu. Mort du delirium y a quinze ans, le pauvre ». Une fois que deux ou trois marins supplémentaires auront disparu, ils rencontreront sans doute une oreille plus attentive. Il sera temps d'aller patrouiller dans les cales (fournissant encore plus de nourriture à la bête), ou de se barricader sur le pont supérieur (aucune importance, le Dévoreur s'infiltrera). Toutefois, avant de se risquer dans les profondeurs, il faudra s'armer. Johnson finira par se laisser convaincre d'ouvrir l'arsenal. Pour les amateurs d'armes blanches, signalons la présence de nombreuses haches d'incendie dans les coursives, des hachoirs et des couteaux de la cuisine et, bien entendu, d'une infinité de barres de métal susceptibles de servir de gourdins. Les marins ne sont pas très bons tireurs. Selon toute probabilité, il y aura un ou deux accidents... Si Tanner est encore là, il pourrait bien essayer d'en réserver un aux Investigateurs.

Dans les cales

Patrouiller là-dedans est un véritable cauchemar. S'il y a des claustrophobes dans l'équipe, c'est le moment de leur donner des émotions. Promenez-les dans les cales (voir description plus haut) jusqu'à ce que la tension commence à retomber. Infligez-leur alors un choc, puis un autre, à intervalles rapprochés. S'il y a des survivants sains d'esprit, recommencez le processus.
Voici quelques incidents dont vous pouvez vous inspirer :
— Grincements, raclements et bruits divers. Parfaitement normaux dans un tel environnement, mais toujours utiles pour maintenir la tension...
— Grâce aux ultrasons, le Dévoreur exerce un contrôle limité sur les rats. Il peut les pousser à attaquer un groupe, ou les utiliser pour rabattre des proies vers lui... Si vous êtes d'humeur clémente, vous pouvez les utiliser comme « informateurs » : ils s'enfuient d'aussi loin qu'ils aperçoivent la créature et, quand elle aura pris des dimensions trop imposantes, ils se jetteront à la mer.
— La découverte des cadavres des précédentes victimes, diversement mutilés. Cela peut paraître gratuit, mais ces restes ont leur importance. Vous vous souvenez du carnet de Jac-

CARACTERISTIQUES PNJ

Jacquart, hybride

FOR 13 CON 14 TAI 11 INT 13 POU 11
DEX 10 APP 7 EDU 9 SAN 0 PdV 13
Bonus aux dommages : +1d4
Armes : Poings 55 %, 1d3+bd ; Masse 40 %, 1d6+bd.
Compétences : Sentir le poisson 80 %, Nager 80 %, Discrétion 30 %, TOC 40 %.

Marin type

FOR 13 CON 13 TAI 14 INT 12 POU 13
DEX 14 APP 10 EDU 8 SAN 65 PdV 14
Bonus aux dommages : +1d4
Armes : Poings 70 %, 1d3+bd ; Lutte 50 %, spéciaux.
Compétences : Canotage 60 %, Connaissance des navires 40 %, Lancer 30 %, Manœuvrer un navire 40 %, Nager 50 %, Navigation 55 %.

Entraîneuse (et autres non-combattants)

FOR 10 CON 11 TAI 12 INT 13 POU 10
DEX 13 APP 13 EDU 7 SAN 50 PdV 11
Bonus aux dommages : 0
Armes : -
Compétences : Hurler 60 %, S'aventurer dans des endroits dangereux 60 %, autres à votre bon vouloir.

Profond

FOR 15 CON 14 TAI 18
INT 13 POU 13 DEX 13
Armes : Griffes 40 %, 1d6+1d4 ; Trident 25 %, 1d6+1+1d4.
Armure : 1 point d'écailles
SAN : 0/1d6

▷

quart ? Il contient la formule d'invocation. Et, comme un jet d'Occultisme, de Mythe ou d'EDUx3 le confirmera aux Investigateurs, lire l'incantation à l'envers fera partir la chose... Bien sûr, le Dévoreur a entraîné Jacquart au plus profond du compartiment des machines. Il a établi son repaire dans les immenses chaudières rouillées, et utilise le compartiment à charbon comme garde-manger.

— Attaque ! Visez un PNJ en priorité. Si vous exploitez toutes les capacités du monstre à fond, il tuera presque à tous les coups. Limitez-vous donc à une victime par assaut. Le Dévoreur bat en retraite jusqu'à son repaire, traînant sa proie...

— Découverte d'une drôle de cache, dans un coin de la cargaison. Elle contient les sacs de Jacquart, encore humides. Chacun renferme trois flacons qui, comme ceux de la cabine de l'hybride, proviennent des Verreries Ackerman. Ils sont pleins d'un liquide transparent, sans goût mais qui sent l'algue... Il y a aussi une seringue, qui sert à injecter la drogue à travers les bouchons des bouteilles à contaminer. Des caisses d'alcool sont d'ailleurs déclouées, et des bouteilles de whisky traînent en désordre.

Assiégés !

Tôt ou tard, les PJ comprendront qu'il n'est pas sage d'affronter le monstre sur son terrain. Il faudra donc regrouper les survivants sur le pont, et prier pour que la bête reste en bas. Ce ne sera pas le cas. Logiquement, elle devrait avoir grandi au point de se sentir à l'étroit dans sa chaudière. Elle remontera donc à l'air libre, démolissant au passage une bonne partie des cloisons... Vous pouvez recommencer le jeu du chat et de la souris. Investigateurs et marins devraient disposer d'une puissance de feu suffisante pour la tenir en respect. Pendant ce temps-là, un petit commando pourrait descendre et récupérer le carnet de Jacquart. Enfin, essayer !



Des secours ?

Si personne ne pense au carnet et qu'ils n'arrivent pas à tuer le Dévoreur par des moyens ordinaires, vous pouvez envoyer des renforts, sous la forme d'un petit navire de contrebandiers, chargé de gangsters armés jusqu'aux dents. Van Der Veer essayera de les empêcher de s'approcher. Il a raison, impossible de savoir si le monstre ne va pas s'introduire sur l'autre bateau. Mais selon toute probabilité, l'équipage le lynchera s'il essaye de hisser les pavillons de quarantaine. A vous de voir si les Investigateurs arrivent à convaincre les contrebandiers de les aider (ce ne devrait pas être trop difficile. Après tout, la cargaison de la *Mary Flanders* les intéresse beaucoup). Le Dévoreur sera ravi de ce second service imprévu, pourra sans doute se reproduire et envoyer son rejeton à bord de l'autre navire.

Par la suite, les Investigateurs entendront parler de disparitions mystérieuses et de meurtres horribles sur le front de mer, à Boston. Qui sait, ils iront peut-être enquêter à ce sujet, pour découvrir qu'ils sont – indirectement – responsables du massacre ?

Final

Le plus satisfaisant serait que les Investigateurs mettent la main sur le carnet juste à temps. Le monstre couvre alors la moitié du pont. Quant aux survivants, ils se sont regroupés à la proue. Ne vous occupez pas de technique et de jets de dés. Si les Investigateurs trouvent l'incantation et arrivent à la déchiffrer, le monstre disparaîtra... Mais il faudra une bonne minute entre le début du chant et sa conclusion, et le Dévoreur ne restera sûrement pas inactif pendant ce temps-là. Il pourrait attaquer tout ce qui bouge, essayer de démolir la coque du navire, ou tout simplement se jeter à la mer et prendre le large.

Peu après, un navire arrive. Il faudra un peu de temps, mais les survivants traumatisés seront tous évacués. Un nouvel équipage arrivera bientôt pour s'occuper de la *Mary Flanders*, si elle n'a pas coulé. Quant aux Investigateurs, ils ont survécu à deux catastrophes maritimes, et ils ont un petit mystère à élucider. Qu'est-ce que c'est que cette liqueur ? La seule piste dont ils disposent est, *a priori*, les Verreries Ackerman. S'ils l'ont laissée passer, vous en serez quitte pour relancer l'action, une fois de retour sur la terre ferme. Il y a gros à parier que les Profonds ne vont pas les perdre si facilement de vue. Ils seront filés par des hybrides d'Innsmouth, recevront des menaces téléphoniques et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils se décident à agir et à capturer un de leurs suiveurs. Passez alors à l'épisode Innsmouth. Si les Investigateurs s'en sont honorablement tirés, accordez-leur 1d10 points de SAN de récompense. Ils le méritent.

Les Profonds reviennent !

Ils avaient rendez-vous avec Jacquart huit jours plus tard. Des Investigateurs rusés pourraient vouloir les attendre, de préférence avec un bon filet de pêche. S'ils ont élaboré des tactiques intelligentes, récompensez-les par un prisonnier. Il y a gros à parier que ce sera une première pour les personnages : avoir un Profond sous la main, tout prêt à interroger et (le cas échéant) à disséquer ! A vous de voir quelles informations le captif laissera filtrer. Il ne pourra pas s'empêcher de faire allusion au retour imminent de son maître. Les PJ pourront aussi comprendre que la drogue a un rapport avec cet événement... A la limite, il leur dira tout cela spontanément, à condition qu'ils le laissent repartir.

Cela dit, il ne faut pas leur donner de mauvaises habitudes. Si les PJ veulent rapatrier leur prisonnier sur la terre ferme, ils devront faire face à un commando de Ceux des Profondeurs, bien résolus à le libérer. S'ils l'ont bien traité, il n'y aura pas de représailles. S'ils se sont comportés en tortionnaires, ils en paieront le prix...

ACTE III

A la poursuite de la drogue

Le retour sur la terre ferme se passe bien. Les Investigateurs peuvent même s'octroyer quelques jours ou quelques semaines de vrai repos, le temps que les blessures cicatrisent et que les traumatismes s'atténuent. Et puis, tôt ou tard, ils vont se remettre au travail. Ils n'ont guère qu'une seule piste utilisable : les Verreries Ackerman, à Boston. Si cela ne suffit pas à les sortir de leur indolence, vous pouvez utiliser la menace latente des suiveurs hybrides. Que diriez-vous d'une tentative de vol chez eux ? Les Profonds veulent récupérer la drogue !

Premières recherches

● **Le carnet**. Il est très abîmé et tellement taché de sang que le texte est illisible par endroits. Ce sont des notes au jour le jour prises par Jacquart, au fil de ses voyages et de sa transformation. Il contient une bonne quantité de données sur les activités de Ceux des Profondeurs dans sa Bretagne natale, peut-être même suffisamment pour diriger le groupe vers la cité sous-marine qui est à la base de la légende d'Ys... (+2 % en Mythe, -1d4 SAN, contient le sort Appel/Renvoi Dévoreur avec un multiplicateur de 2). Si le groupe patauge vraiment, glissez une ou deux informations utiles sur l'origine du complot, du genre « mes amis d'Innsmouth ont fait leur première livraison aujourd'hui ».

● **Les autres livres du Mythe**. Qui sait, les Investigateurs ont peut-être déjà un ou deux ouvrages moisis et maudits sur leurs étagères ? Ou peut-être ont-ils des amis qui leur recommanderont de faire un saut à la bibliothèque de l'université Miskatonic ? Des heures de recherches dans tous ces textes permettront de découvrir des informations troublantes sur un « second avènement » tout proche, et sans aucun rapport avec celui de Jésus. Dosez les révélations en fonction de votre groupe, ainsi que les pertes de SAN. L'étude de ce genre de bouquin est souvent nettement plus dangereuse qu'une rencontre avec un monstre... Dans la perspective d'une visite à Innsmouth, la lecture des *Écrits de Ponape* est particulièrement conseillée. Ce livre est plein d'infos sur les rites des adeptes polynésiens de Cthulhu, qui ressemblent un peu à ce que les Investigateurs trouveront à l'Ordre ésotérique de Dagon.

● **Les journaux**. Si les Investigateurs se montrent spécialement paranoïaques et braquent leurs regards vers le Pacifique Sud, ils apprendront que la région a été le cadre de petits séismes, tout au long de l'année.

La drogue

Le contenu des flacons peut être analysé rapidement, grâce à un jet de Chimie ou le secours d'un laboratoire spécialisé. Les résultats sont troublants. Il s'agit clairement d'un produit d'origine végétale, issu d'algues, mais on note la présence de plusieurs composés chimiques inconnus. Il y a notamment des globules ambrés dont personne ne comprend la fonction. Si les joueurs vous réclament de plus amples précisions, exigent de connaître la liste détaillée des molécules et autres fariboles, rappelez-leur qu'ils sont à une époque qui ignore encore le microscope électronique.

Des tests prudents sur des rats et des cochons d'Inde « démontreront » que le produit ne semble pas toxique (les pauvres bêtes deviendront

folles dans la nuit du 23 mars 1925, mais il n'y a aucun moyen de le savoir). Il y a quand même un élément inquiétant : le produit semble assimilé rapidement par l'organisme, mais les globules ambrés se fixent dans le circuit sanguin et semblent avoir une durée de vie indéfinie... Cela devrait dissuader les Investigateurs, toujours soucieux de leur santé, d'en prendre.
Si vous avez un inconscient dans l'équipe qui en absorbe une bonne lampée, dans l'espoir de faire avancer la partie, il sera déçu. Il ne se passera rien... sur le moment. Par contre, il sera particulièrement à la fête en mars-avril 1925. Toutes les nuits, il fera d'horribles cauchemars à base de cité engloutie et de monstre sous-marin. Dosez généreusement les pertes de SAN, et avisez en fonction. Si vous êtes clément, il en sera quitte pour plusieurs mois de thérapie. Si vous arrivez à une folie temporaire, le personnage commencera à développer un intérêt malsain pour l'occulte et le Mythe. Et si vous vous sentez d'humeur cruelle et que vous sentez que le joueur l'acceptera bien, vous pouvez lancer le processus de transformation. L'Investigateur pourra rester en service actif : il faudra des années pour qu'apparaisse le masque d'Innsmouth. Mais la réaction de ses camarades risque d'être intéressante...

Boston

Les Verreries Ackerman sont une grande usine délabrée, à la lisière des quartiers ouvriers de la ville. Le bâtiment est gris, sinistre et a visiblement connu des jours meilleurs. Les bureaux se trouvent dans un immeuble adjacent, qui n'est pas en meilleur état. Les Investigateurs n'auront pas trop de mal à rencontrer monsieur Forrestal, le responsable des ventes. Clignant de ses petits yeux de hibou et remontant nerveusement ses lorgnons, il leur expliquera, navré, qu'il se sent lié par le secret professionnel. « Ce flacon est effectivement un modèle un peu particulier. Je pourrais sans doute vous dire d'où il vient, mais... » Il n'est pas sensible à la corruption, juste scrupuleux. Avec un peu d'énergie, les Investigateurs arriveront à le faire céder (« Écoutez, c'est une question de vie ou de mort » ou « Nous reviendrons demain avec la police... »).
Il ira consulter ses registres... « Oui... c'est un modèle que nous ne fabriquons presque plus. Du verre épais, solide, vous voyez ? Nous n'avons plus guère de clients pour ça. Ils ne contiennent pas assez. En fait, nous écoulons toute notre production auprès des pêcheries Babson, à Innsmouth. Ils nous en prennent une trentaine chaque mois. Non, nous ne les livrons pas. Ils envoient quelqu'un les prendre. Voyez avec miss Morton, c'est elle qui s'occupe de ce genre de choses. »
Miss Morton est une grande femme entre deux âges, tout à fait ravie de discuter avec les Investigateurs. L'homme d'Innsmouth lui fait peur (d'après sa description, ce pourrait être le jumeau de Jacquart). Il passe le premier jeudi de chaque mois dans une vieille camionnette, prend ses flacons et repart. Il paye toujours en liquide, souvent en or. De temps en temps, il commande autre chose : une dame-jeanne, des cornues ou des éprouvettes.
Si les personnages font le guet jusqu'à son prochain passage, ils pourront constater *de visu* que tout se déroule comme indiqué, et essayer de suivre le camion jusqu'à Innsmouth. Ce serait idiot : il y a des tronçons de route complètement déserts aux abords de la ville, où le conducteur les repérera à coup sûr.

Innsmouth

Pour peu que vos joueurs aient lu Lovecraft, ils devraient avoir une trouille bleue à la pensée de s'y aventurer. A raison. Innsmouth est sans doute l'un des endroits les plus dangereux du monde pour l'Investigateur moyen. Il n'y a plus qu'à espérer que les vôtres soient au-dessus de la moyenne...
Entourée de marécages, la ville s'étend au bord de la mer. Toute une partie est construite sur une colline. C'est grand, mais on remarque au premier coup d'œil que la plupart des maisons sont abandonnées, en pleine décrépitude. Même chose pour les trois clochers : ils tombent en morceaux. Je ne saurais trop vous conseiller de jeter un œil sur *Escape from Innsmouth*, qui décrit la ville en détail et qui vient juste de sortir. Si vous ne l'avez pas sous la main, relisez *Le cauchemar d'Innsmouth* (à noter que dans la version de l'édition Bouquins, on trouve un petit plan de la ville, dessiné par HPL lui-même).
Les rues sont presque vides, à part une silhouette vaguement difforme de loin en loin. Tout empeste la vase et le poisson pourri. Il n'y a bien entendu pas d'éclairage public, et la plupart des rues ne sont pas pavées. Le seul endroit à peu près décent est la place centrale, où se trouvent entre autres l'épicerie et la dernière église en activité, l'Ordre ésotérique de Dagon. Les pêcheries sont situées plus loin, sur le front de mer. Un ou deux chalutiers à des stades avancés de délabrement moisissent à quai. Le récif du Diable est visible, sous la forme d'une longue ligne noire, à un kilomètre au large. Les Investigateurs sont discrètement filés pendant toute la visite de la ville, et personne ne leur dira quoi que ce soit s'ils ont l'inconscience de poser des questions. Les hybrides ne parleront pas, bien sûr. Quant aux rares habitants normaux, ils sont visiblement trop terrifiés pour parler, à de rares exceptions près. Les personnages en arriveront vite à la conclusion qu'ils ont besoin d'une couverture un peu plus solide s'ils veulent faire un séjour de longue durée en ville.

Comment s'infiltrer ?

Ce genre de décision relève essentiellement des joueurs. Attendez-vous à devoir improviser. Trois options sont possibles.

● **Le camping sauvage**. S'installer avec tentes, sacs de couchage et matériel de survie. Il sera très difficile de trouver un endroit pour observer les pêcheries. Le terrain autour de la ville est très marécageux, et parfois la marée remonte très loin à l'intérieur des terres. C'est une solution à peu près sûre tant qu'ils ne se font pas voir, mais qui limite sérieusement les informations qu'ils peuvent obtenir. Et s'ils sont repérés, ils ont intérêt à fuir à toute vitesse : personne en ville n'hésitera à venir de nuit assassiner quelques gêneurs isolés.

● **Le prétexte vaseux**. Arriver comme des fleurs, poser leurs valises à Gilman House (le seul hôtel de la ville), et annoncer avec un beau sourire qu'ils sont représentants, ou qu'ils travaillent pour le Gouvernement, ou qu'ils sont journalistes. Les gens d'Innsmouth sont peut-être dégénérés, mais ils ne sont pas complètement idiots. A moins que les Investigateurs n'aient pris des précautions extraordinaires pour camoufler leur identité, ils seront reconnus. Idem, s'ils commencent à faire autre chose que leur activité de couverture, du genre fouiner autour des pêcheries. Dans ces conditions, passer la nuit à Gilman House relève du suicide. L'ennui est que l'on risque de ne pas leur laisser le choix. S'ils décident d'arriver le matin pour repartir avant la tombée de la nuit, ils retrouveront leur voiture sabotée... et seront obligés de dormir chez Gilman.

● **Le déguisement**. Qui sait, il y a peut-être un maquilleur de théâtre dans leurs relations ? Il pourra leur confectionner des têtes d'hybrides fort acceptables avec de la cire et des fards. Il ne restera plus aux Investigateurs qu'à se présenter comme un petit groupe venant d'une autre partie du pays. Ils seront rapidement acceptés. Trop rapidement, en fait. Ils risquent de devoir assister aux cérémonies de l'Ordre de Dagon quelques jours après leur arrivée. C'est mauvais pour la SAN, et aussi pour leur image de marque : il se trouvera certainement un ou deux hybrides observateurs pour s'étonner qu'ils ne connaissent aucun des rites. Mais cela leur assure quelques jours d'impunité, et ils n'auront sans doute pas besoin de plus.

Les informateurs possibles

— **Le vieux Zadok Allen**. Le poivrot officiel de la ville. 90 ans, sans trace de mutations, et parfaitement terrifié par tout ce qui se passe. Ce serait un allié utile s'il était possible de le convaincre qu'il ne court aucun risque à les aider. Il pourrait par exemple surveiller un peu les pêcheries... C'est aussi un trésor d'informations sur l'histoire de la ville.

— **Martha et Peter Philipps**. Un couple de retraités, qui a fait l'erreur d'acheter une maison à Innsmouth pour y passer ses vieux jours. A leur décharge, il faut dire que trente-cinq ans plus tôt la ville paraissait encore presque normale... Ils aimeraient beaucoup vendre et partir, mais ne trouvent pas d'acheteur pour le moment (un jour, ils recevront la visite d'un membre de la famille Marsh, qui leur proposera une somme fabuleuse pour leur bicoque. Ils accepteront avec gratitude et iront finir leurs jours en Floride). Ils habitent tout près des pêcheries, et ont tout un tas d'informations sur ce qui s'y passe. Le tout sera de prendre contact avec eux sans les effrayer.

— **Le garçon épicier**. Originaire d'Arkham, il aimerait beaucoup travailler ailleurs. Il se cantonnera à de prudentes généralités sur l'histoire de la ville.

Un élément perturbateur

A plusieurs reprises au cours de leur séjour, les PJ auront l'impression d'être épiés. Cela se produit n'importe où, n'importe quand, y compris quand ils essayent d'échanger des impressions dans un endroit sûr. Les plus observateurs apercevront une forme noire indistincte qui s'éloigne à toute vitesse. S'ils décident de tendre un piège à l'espion, il ne se montrera plus. Il s'agit en fait de Gabriel Dole, dont nous reparlerons plus loin.

Les pêcheries

Le mur d'enceinte est haut, la surveillance bien faite. Une éventuelle visite nocturne serait extrêmement dangereuse : la plus grande partie du travail s'effectue après le coucher du soleil. De jour, c'est moins risqué. Dans d'immenses salles puantes, une poignée d'employés font vaguement semblant de mettre du poisson en conserve. A noter qu'ils procèdent de manière artisanale, sur de grandes tables de marbre. Curieusement, elles sont juste à la bonne taille pour un être humain. Inutile de vous faire remarquer que les divers couteaux utilisés pour vider et écailler le poisson pourraient faire des instruments de torture fort acceptables, si vous capturez un Investigateur. Après tout, dans un monde qui ignore encore les congés payés, les ouvriers s'amusent comme ils peuvent...

Les bureaux sont sans intérêt. La comptabilité est si mal tenue qu'il n'y a rien à en tirer. Le seul endroit intéressant est en fait le hangar, qui se trouve près de la mer. Deux gros camions flambant neufs sont garés devant. A l'intérieur, d'immenses ballots d'algues sèchent sur des claies. De temps en temps, un groupe de Profonds en ramène une récolte toute fraîche. Et tous les quinze jours, algues, flacons et produits chimiques sont chargés dans les camions et convoyés à leur véritable destination.

Découverts !

Les Investigateurs gafferont tôt ou tard. C'est une certitude mathématique. Cette promenade en ville se terminera en fuite éperdue dans les marais, poursuivis par des hordes de choses indistinctes. Veillez-y, au besoin. Mais contrairement au narrateur du *Cauchemar...*, ils sont rattrapés par un petit groupe. Le combat tourne mal, quand une silhouette noire se dresse près d'eux. Elle sort un colt.45 et fait feu sur leurs agresseurs. C'est un excellent tireur et, avec son aide, l'issue de la bataille tournera en leur faveur. Il ne leur reste plus qu'à trouver une cachette. L'homme en noir leur propose de retourner en ville (« ils ne penseront pas à nous chercher là. »). Il se cache lui-même dans une maison abandonnée. Si les Investigateurs préfèrent revenir à la civilisation, il les accompagnera.

Gabriel Dole

Il a une trentaine d'années, mais en paraît le double. Très maigre, avec un visage en lame de couteau et des yeux profondément enfoncés dans leurs orbites, soulignés de cernes immenses. Il s'habille toujours de noir. S'il y a un mot pour le qualifier, c'est : intensité. Même au repos, il semble vibrer d'énergie. Il parle très peu, et toujours à bon escient. Il n'y a pas besoin de jet de Psychologie pour se rendre compte qu'il lui manque une case, voire plusieurs.



Si les Investigateurs ne lui ont pas donné l'impression d'être incompétents ou « faibles », il restera avec eux, et les aidera jusqu'au bout. S'ils ne lui ont pas fait bonne impression, il les reconduira aux limites de la zone dangereuse puis, avec un « au revoir » laconique, fera demi-tour et disparaîtra dans les ténèbres. Si les Investigateurs essayent de le retenir, ils auront droit à un avertissement. S'ils persistent, il ouvrira le feu. Ils le retrouveront à l'étape suivante, en train de combiner ses propres plans... Il vaudrait mieux qu'ils s'en fassent un ami cette fois-là.

Une fois mis en confiance, Dole parlera. Son histoire est fort intéressante. Il est né dans une famille aisée du Texas. Il a tenu absolument à « se faire lui-même » en commençant au bas de l'échelle, comme garçon de ferme. Pendant ce temps, sa sœur récupérait l'héritage familial. Elle s'est liée « avec une bande de mabouls, qui l'ont entraînée dans des endroits dangereux ». Sa carrière d'Investigatrice fut brève et s'acheva sur une route de campagne entre Innsmouth et Arkham. Son corps mutilé, ainsi que celui de ses compagnons, fut rejeté par l'océan au bout de quelques jours. Gabriel s'est juré de découvrir les assassins, et « de leur faire payer ». L'ennui est qu'il a hérité des papiers de sa sœur. Il s'y trouvait entre autres choses des

notes sur Innsmouth et deux ou trois grimoires rébarbatifs. Dole les a lus. Il a très mal encaissé le choc. Il s'est transformé en fanatique froid et rébarbatif, désireux d'extirper toute corruption par le fer et le feu. Il vient de passer plusieurs mois à espionner les gens d'Innsmouth, et sait énormément de choses. Il a également développé ses compétences de discrétion à un degré presque surnaturel. Il connaît aussi quelques sorts.

Ce sera un bon allié, à condition que les Investigateurs supportent ses silences, ses occasionnelles crises de mysticisme (« Je me nomme Gabriel, comme l'ange exterminateur de la Bible. Ce n'est pas un hasard. J'ai été désigné par la Providence qui... ») et sa terrible soif de meurtre. Il n'est pas du genre à hésiter s'il faut tuer des femmes et des enfants « souillés » par du sang de Profond. Quant aux innocents... « c'est une guerre, vous comprenez ? Et les braves gens se font tuer, dans ce genre de choses ».

La filature

Les chauffeurs des camions d'algues roulent de nuit, et ne font pas particulièrement attention à d'éventuels suiveurs. A partir du moment où les PJ prennent des précautions élémentaires (rouler tous feux éteints et rester à bonne distance), ils ne courent aucun risque. Ce n'est pas la peine de le leur dire, bien entendu. Lancez plein de dés, marmonnez, examinez cette page comme si tous les secrets de l'univers y étaient révélés et annoncez : « Il ne vous a pas vus ». Ils vous sauront gré de faire un peu de cinéma... Après avoir roulé plusieurs heures, longeant la côte vers le nord jusqu'à un petit village, les gens de la pêcherie déchargent les camions sur la grand-place, avec l'aide de locaux, qui ont comme un petit air de famille avec ceux d'Innsmouth...

Rockport

Un hameau d'une centaine d'habitants, blotti dans une petite anse. Les Investigateurs sont dans le Maine, à une trentaine de kilomètres au sud de Portland. Ça ressemble à une version miniature d'Innsmouth. Une rue, une trentaine de maisons, un general store en mauvais état, une église fermée. Pas d'école, ni de mairie. Il y a un petit port de pêche, avec une poignée de petites barques délabrées. Si les PJ veulent tâter de l'espionnage discret, il y a une demi-douzaine de maisons vides, avec des vues imprenables sur la rue... Les algues passent un jour ou deux devant l'église. Elles sont ensuite chargées dans une carriole qui les emmène dieu sait où (mais ce n'est pas loin ! Le véhicule fera l'aller et retour en une heure !).

Ses habitants

Ils sont tous, à un degré ou à un autre, sur le chemin de la métamorphose. Cela ne veut pas dire qu'ils fonctionnent comme un seul et unique organisme. Ils restent des individus, avec des haines, des jalousies et des rivalités sur lesquelles il est possible de jouer.

— **Randolph Jackson**, le chef du village. C'est le plus proche de la Transformation, et il est franchement horrible (SAN : 0/1). Il est énergique, respecté, mais pas malin, malin. Si les Investigateurs tentent de s'infiltrer au bluff, ils ont de fortes chances d'arriver à le duper.

— **Jeddediah Gilman**. Un lointain cousin du propriétaire de l'hôtel d'Innsmouth. Il est encore jeune et pas trop marqué. Il est intelligent, et beaucoup, beaucoup plus méfiant que Jackson. A moins que les Investigateurs n'arrivent déguisés en hybrides, il ne les acceptera pas. Mais il s'incline devant l'autorité de Jackson, et sera bien obligé de les laisser agir.

— **Alan Protheo**, le « pasteur ». Il dirige la petite congrégation de l'Ordre de Dagon qui se réunit de temps à autre sur la plage. Curieusement, il ne paraît pas marqué du tout. De fait, il est sans doute le seul homme du village à avoir 100 % de sang humain. C'est un ancien marin, recruté à l'époque où il sillonnait le Pacifique Sud. Il est ambitieux, et jalouse à la fois Jackson et Gilman, qui sont destinés à devenir immortels et à régner à Ses côtés, au fond des eaux, quand Protheo ne sera plus que poussière. Il sait Contacter une larve stellaire de Cthulhu, et n'hésitera pas à le faire en cas de danger « naturel ».

— **Elfrida Jackson**, 24 ans. Chez elle non plus, le masque d'Innsmouth n'est pas apparent. En fait, elle commence même à espérer y échapper. Elle est belle et a envie de vivre toute sa vie sur terre, plutôt que de se métamorphoser en monstre marin. Les Investigateurs lui apparaîtront comme une planche de salut inattendue. Elle les aidera dans la mesure du possible, allant même jusqu'à les libérer en cas de capture. En échange, elle veut partir avec eux. Evidemment, sa métamorphose commencera bientôt. A vous de décider de son sort...

La distillerie

Que ce soit par infiltration ou surveillance discrète, les Investigateurs apprendront bientôt que les algues et le reste sont déposés dans une grotte, sur la côte. L'endroit n'est guère propice à une intrusion discrète : l'entrée est submergée par la marée deux fois par jour (les deux grandes salles intérieures restent sèches, mais les PJ ne le sauront pas tant qu'ils ne s'y seront pas risqués).



La première grotte sert d'entrepôt, avec des algues séchées, des fioles vides et des bonbonnes de produits chimiques divers (et inflammables !). La seconde contient le laboratoire, avec tout le matériel nécessaire pour distiller les algues. Le liquide est ensuite dilué et mélangé à d'autres composantes. Toutes les semaines, le Profond qui dirige le laboratoire enchante la production des huit derniers jours, qui est ensuite convoyée vers la *Mary Flanders*, et sans doute dans d'autres centres. Les Investigateurs pourront assister à la cérémonie. Elle sera très impressionnante, avec une trentaine de monstres aquatiques, des chants, peut-être un ou deux sacrifices d'animaux (SAN : 1d4/1d10. Considérez que cela comprend aussi la vision des Profonds, sinon vous aurez un groupe de légumes avant la fin du scénario).

Que faire ?

En gros, les Investigateurs ont trois solutions. Bien entendu, ils en trouveront sans doute d'autres, inattendues.

- Acheter des armes, beaucoup d'armes, et faire eux-mêmes une descente sur Rockport et la distillerie. Cela risque de faire une fin violente, mais certains aiment les films de guerre... Honnêtement, je ne donne pas cher de leurs chances de s'en sortir vivants, à moins qu'ils ne provoquent une confusion telle que les hybrides seront convaincus d'être attaqués par des forces très supérieures en nombre. Si on leur donne le temps de se ressaisir, ils contre-attaqueront. Il y a bien une cinquantaine de Profonds à portée d'appel, plus une Larve de Cthulhu, plus les villageois eux-mêmes...
- Se rendre à Portland après avoir réuni une quantité d'informations suffisante, et essayer de convaincre les autorités qu'il y a un repaire de dangereux trafiquants d'alcool à Rockport. Après quelques semaines épuisantes, ils parviendront à convaincre la police de faire une descente. On revient au même cas de figure que ci-dessus, avec des forces un tout petit peu plus équilibrées. De toute manière, même si le raid est un échec, les gens de Rockport plieront bagage et iront s'installer à Innsmouth. Si les PJ tentent de répéter la procédure pour cette dernière, ils n'auront aucun succès. Le raid du gouvernement est encore à plusieurs années dans l'avenir...
- Enfin, discuter avec Dole. Il a trouvé une formule dans un vieux livre, qui permet de faire venir « le feu céleste », et il meurt d'envie de l'essayer. Il tentera de convaincre les Investigateurs de l'aider. Une lecture de sa formule, combinée à un jet de Mythe de Cthulhu réussi, permet de comprendre sa nature : l'appel d'un Grand Ancien. A eux de décider ensuite en leur âme et conscience. C'est fantastiquement dangereux, mais à condition de prendre des précautions, c'est faisable. Il leur faudra agir en plein air, par une nuit claire, devant un grand feu. Dole récite l'invocation, les Investigateurs jouant le chœur, pendant de longues minutes. Tout est calme et le restera quelques instants. Si les PJ sont intelligents, ils devraient se précipiter vers leur voiture, démarrer et ne pas s'arrêter avant, disons, la Californie.

S'ils restent, ils verront des centaines de petites lumières multicolores apparaître autour d'eux. ▷

C'est ravissant, et mortellement dangereux – des Vampires de Feu, qui préparent l'arrivée de leur maître. En quelques minutes, le site de l'invocation sera la proie des flammes. Les Investigateurs vont devoir courir, esquiver les créatures et les objets enflammés qui tombent tout autour d'eux... Et soudain, il fait jour. Une énorme boule de feu rouge, dix fois plus grosse que le soleil, se matérialise au-dessus d'eux. C'est Cthugha. Il commence à dévaster méthodiquement les environs, carbonisant Rockport, vaporisant des milliers de litres d'eau et faisant fondre la caverne. Si les Investigateurs sont restés, vous pouvez très légitimement les rôtir. Si vous êtes clément, le dieu les examinera, reconnaîtra en eux ceux qui l'ont appelé pour qu'il se nourrisse et les laissera tranquilles. Quant aux effets sur leur santé mentale... Il partira de lui-même après une heure. Le feu mettra bien plus longtemps à s'éteindre.

Conclusion

Le lendemain, les journaux parleront du curieux incendie de forêt qui a ravagé un petit coin du Maine. On s'étonne beaucoup qu'un sinistre pareil ait pu se produire au cœur de l'automne... Les Investigateurs s'en seront peut-être sortis. Peut-être même auront-ils sauvé Gabriel. Ils méritent des félicitations, 2d10 points de SAN de récompense, et une longue période de repos loin de la mer, histoire de se remettre tout à fait... Ils se sont fait un ami : Gabriel (qui tentera de les convaincre de l'aider à lâcher Cthugha sur Innsmouth. Il n'y arrivera pas. Les PJ devraient le dissuader de se suicider). Et aussi des ennemis : tous les citoyens d'Innsmouth et les Profonds. Tout ce petit monde commencera à les chercher. Une fois retrouvés, les personnages peuvent s'attendre à des moments difficiles. Reste un problème de taille : d'ici quelques mois, le fond de l'océan se soulèvera et Cthulhu reviendra brièvement sur Terre. Mais ils n'y peuvent pas grand-chose. ■

Scénario : Tristan Lhomme
illustration: Bernard Bittler
plan : Cyrille Daujean

Merci à Bertrand Caillé pour l'ornithorynque et tout le reste.





CARACTERISTIQUES PNJ

Profond

FOR 14 CON 15 TAI 19 I
NT 12 POU 13 DEX 12
Armes : Griffes 45 %, 1d6+1d4 ; Trident 30 %, 1d6+1+1d4.
Armure : 1 point d'écailles
Sorts : Pourquoi pas un ou deux sorts offensifs ? Mais le combat est déjà assez déséquilibré comme ça. Le prêtre possède Enchanter la drogue d'algues (une variante d'Enchanter objet).
SAN : 0/1d6

Gabriel Dole

FOR 15 CON 14 TAI 15 INT 14 POU 15
DEX 14 APP 11 EDU 14 SAN 20 PdV 15
Bonus aux dommages: +1d4
Armes : Revolver cal. 45 60 %, 1d10+2 ; Lutte, Coup de poing, Coup de pied 60 %, divers ; Poignard 45 %, 1d4+2+bd ; Poignard (lancé) 50 %, 1d4+2+1d2.
Compétences : Discrétion 75 %, Se cacher 80 %, Se fondre dans les ombres 80 %, Délire mystique 50 %, TOC 50 %, Psychologie 40 %.
Sorts : Appeler Cthugha, Flétrissement et peut-être un ou deux autres.

Hybride

FOR 15 CON 13 TAI 13 INT 13 POU 12
DEX 12 APP 8 EDU 8 SAN 0 PdV 13
Bonus aux dommages : +1d4
Armes : Armes de poing diverses 30 % ; Fusil de chasse 40 % ; Combat à mains nues entre 20 et 50 %.

Inspirations

En plus d'H.P. Lovecraft, qui est et reste la lecture indispensable pour quiconque envisage de maîtriser ce scénario, il existe d'autres auteurs recommandés.
• Pour le premier épisode. Agatha Christie, évidemment, ainsi que J.D. Carr, Ellery Queen et tous les auteurs policiers des années vingt et trente, adeptes du crime en milieu clos et des enquêtes sans action, toute en interrogatoires et en finesse. Essayez de soigner les conversations. Soit dit en passant, ce scénario peut «rendre» particulièrement bien en confiant l'animation d'une partie des PNJ à un compère, qui agirait comme second Gardien. Je l'ai fait une ou deux fois. C'est assez difficile à mettre en place, mais les résultats sont à la hauteur des efforts!
• Pour le second épisode. Jean Ray pour tout ce qui concerne la *Mary Flanders*, qui sort tout droit de son œuvre (lisez tout ce qu'il a écrit! Il reste pas mal de NéO chez les bouquinistes). *Les Contes du Whisky* et *les Contes du Fulmar* (parus sous le pseudonyme de John Flanders) sont particulièrement recommandés pour saisir l'ambiance du cargo. W.H. Hodgson vous sera précieux aussi (également chez NéO, également difficile à trouver).
• Pour le troisième épisode. Lovecraft, évidemment, et en particulier *L'appel de Cthulhu* (la nouvelle!) et *Le cauchemar d'Innsmouth*.

ET APRÈS ?

Il existe pas mal de possibilités de suites à cette aventure. Evidemment, elles vont vous demander un peu de travail...

Ys

Jacquart était originaire de la pointe de la Bretagne, entre Brest et Quimper. Il est possible qu'il existe dans la région un ou deux villages de pêcheurs qui mériteraient une inspection approfondie. Tout comme les légendes locales. Les Profonds locaux n'ont sans doute pas connaissance des activités de leurs frères de l'autre côté de l'Atlantique, mais ils ont sans doute des projets de leur cru pour la nuit du 25 mars. Vous pourriez par exemple envisager une aventure adorablement sinistre mettant en scène un asile d'aliénés isolé sur la côte (tous les patients et une bonne partie du personnel font des rêves hideux qui les mènent au bord de l'hystérie), quelques hybrides internés ou infiltrés parmi les infirmiers, un rituel dissimulé dans un vieux grimoire qui ouvrirait une Porte vers la cité de Ceux des Profondeurs, au large. Si vous voulez continuer avec la liqueur d'algues, vous n'avez qu'à installer un agent chez un ou plusieurs gros producteurs de calva...

Les Profonds s'obstinent

Ce sont des créatures têtues, rancunières et immortelles. Les Investigateurs peuvent, à la fin de l'aventure, s'imaginer qu'ils sont quittes. Erreur ! L'année prochaine, la suivante ou celle d'après, ils seront victimes de nouveaux attentats. S'ils commettent l'imprudence de prendre des bains de mer dans la région, vous pouvez légitimement envoyer un ou deux Profonds tenter de les noyer. Par ailleurs, vous pouvez parfaitement compliquer la machination initiale. Innsmouth et Rockport sont les centres de fabrication et de distribution, mais il y a sans doute pas mal d'autres endroits similaires à la *Mary Flanders*. Vous pourriez par exemple imaginer un hybride dissimulé dans une bande de passeurs d'alcool, à la frontière canadienne, ou serveur dans un des principaux speakeasy de New York (« et une dose pour le maire, une pour le chef de la police, une pour... »). Si c'est ce que vous désirez, vous devriez leur faire trouver suffisamment de documents (chez Randolph Jackson ou dans la caverne) pour qu'ils puissent démanteler une ou deux filières. Accessoirement, arrangez-vous pour qu'ils comprennent l'utilité de la drogue (ce n'est explicitement dit nulle part dans le texte, et c'est volontaire. Vous pouvez parier que les Investigateurs vont se mettre la cervelle au court-bouillon et accoucher d'hypothèses parfaitement démentes, beaucoup plus sinistres que la vérité).

Le Projet Covenant

Normalement, en 1924, le gouvernement ne s'intéresse pas encore à Innsmouth. Mais cela viendra vite. Début 1928, ou au plus tard lors de l'hiver 28-29, l'armée et la marine lanceront un assaut massif sur la ville, nom de code « Project Convenant ». Ce raid est décrit en détail dans *Escape from Innsmouth*, et il serait dommage d'en priver les Investigateurs (le scénario qui lui est consacré occupe un tiers du supplément et ressemble à un film de guerre, avec un découpage « cinématographique » très expérimental). Les Investigateurs seront sans doute ravis de revenir en ville à la tête d'un ou deux pelotons de marines, de fusiller tout ce qui bouge et de dynamiter le reste. Pour une fois qu'ils peuvent infliger autre chose que des piqûres d'épingle aux forces du Mal...

CASUS BELLI *aventures*

Une petite ville si tranquille

pour Vampire

Le fléau éternel

pour AD&D

La Ville immobile

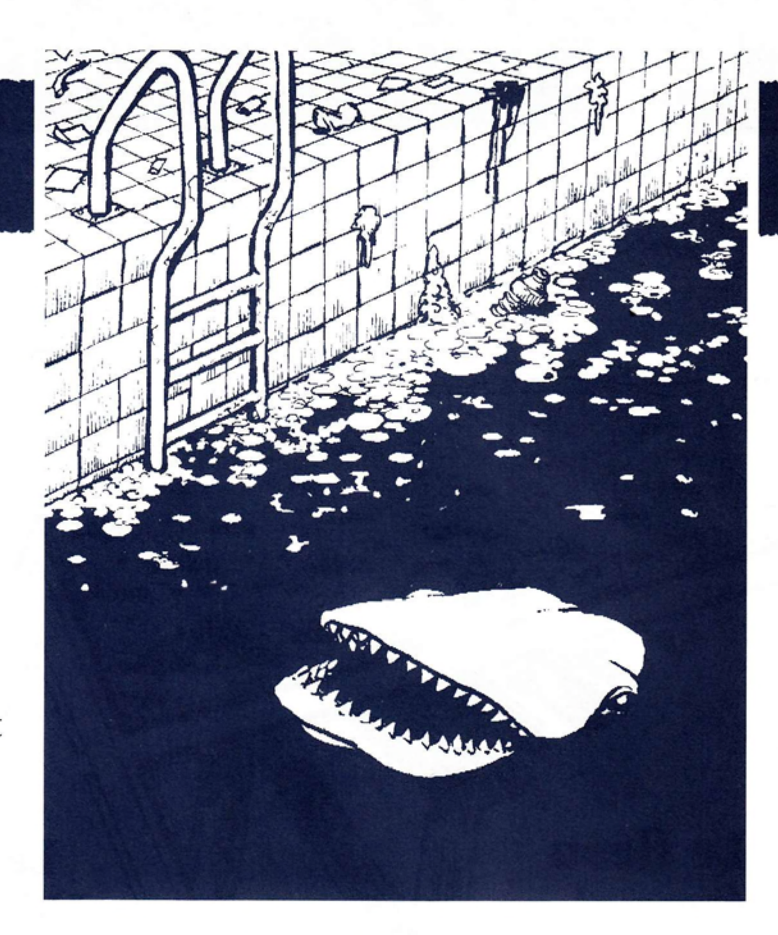
pour Rêve de Dragon

Tant va la cruche à l'eau…

pour Nephilim

Un scénario Casus Belli pour

Nephilim



Tant va la cruche à l'eau...

Ce scénario est prévu pour trois à cinq Nephilim débutants, qui n'ont pas encore intégré leurs simulacres. Se reporter à la fin du texte pour la description complète des PNJ, des lieux et des accessoires.



Le sujet

Les personnages vont être éveillés par un puissant Nephilim de l'Eau, un Triton nommé Aquilon, qui a besoin d'eux pour récupérer une stase. Il leur fait croire qu'une société secrète cruelle lui a dérobé sa stase et veut le transformer en homoncule. En fait, il désire voler celle d'un autre Nephilim (du même arcane que lui et dont il doit rester caché) qui est abrité par une des très rares sociétés secrètes qui aident les Nephilim. Aquilon est secrètement membre d'une organisation ultraconfidentielle de Nephilim, nommée 666. La stase lui permettra d'accomplir un rituel qui renforcera le pouvoir de cette organisation.

Les Nephilim vont donc devoir enquêter sur la soit-disant société secrète voleuse de stase, se débrouiller pour récupérer l'objet et le remettre à leur commanditaire. Mais ils pourraient bien avoir des doutes sur la sincérité de celui-ci, et finalement, devoir l'affronter pour sauver leurs propres stases.

L'éveil

Les Nephilim se réveillent dans un lieu qu'ils ont du mal à définir. Leur Vision-Ka leur permet cependant de savoir qu'il existe une source de Ka de l'Eau à proximité (c'est en fait Aquilon, voir Les personnages). Ils s'habituent petit à petit à ce nouvel environnement, se laissant lentement dériver sur les courants de Ka (dont le principal est un courant de l'Eau, avec peut-être un Plexus à proximité). Après quelques instants de dérive, ils se retrouvent en un lieu comportant un grand nombre de porteurs de Ka-soleil (ils sont dans une ville, sur une place située au-dessus des thermes, voir Les décors). Ils peuvent alors librement choisir leurs simulacres.

Les Nephilim sentent que leurs stases sont à proximité. Plus précisément, grâce à un jet de Vision-Ka, ils peuvent savoir que les stases sont à leur verticale, sous terre, près de la source de Ka qu'ils ont précédemment remarquée. Sur la place, près d'une bouche d'égout ouverte, stationne une camionnette noire. Sur cette camionnette, les Nephilim peuvent remarquer un logo représentant un triton (l'animal). En réussissant un jet de Vision-Ka, ils peuvent découvrir que le logo cache un dessin de Ka représentant un Nephilim Triton. La plaque d'égout est ouverte et libre d'accès.

Profitant d'un moment où la place se vide et de la couverture bienvenue que procure la camionnette, les Nephilim peuvent aisément pénétrer dans les égouts et s'enfoncer dans les miasmes des profondeurs citadines. Là, les marques de Ka ponctuent le chemin délicat et quelquefois dangereux (vous pouvez leur faire faire un ou deux jets d'agilité) qui mène vers d'anciens thermes gallo-romains en ruine et à moitié inondés (voir Les décors).

C'est là qu'Aquilon les attend. Surgissant de derrière une colonne rongée par les eaux usées et usant de sa voix caverneuse (propre à son métamorphe de Triton) il interpelle les Nephilim et leur raconte son histoire.

La mission

Aquilon insiste sur le fait que c'est lui qui les a éveillés. Lourdement, il leur fait également comprendre qu'il est en possession de leurs stases. Puis il passe à ce qui le préoccupe : il s'est fait dérober sa stase par une société secrète violente, les Serviteurs des Inconnus supérieurs. Il soupçonne celle-ci de vouloir utiliser sa stase pour le transformer en homoncule, sort particulièrement peu enviable pour un Nephilim. Si les personnages lui demandent pourquoi il n'a pas tenté de récupérer lui-même sa stase, il répondra qu'il a besoin d'aide, car ladite société secrète le connaît et détruirait sa stase s'il approchait de leur quartier général.

Concernant les Serviteurs des Inconnus supérieurs, il fournit les renseignements suivants :

— leurs méthodes sont cruelles et expéditives, ils font partie de l'arcane du Bâton commandée par les templiers ;

— ils utilisent au moins deux homoncules (bientôt trois si les Nephilim ne récupèrent pas à temps sa stase). Ils ont donc accès à la magie ;

— leur quartier général est situé dans un pavillon à l'extérieur de la ville, appelé le Bateleur.

Tous ces renseignements sont faux, sauf celui concernant le nom du pavillon.

Si des personnages connaissent l'arcane du Bateleur, ils pourront rétorquer que les sociétés secrètes affiliées à cette arcane sont d'habitude alliées des Nephilim. Aquilon répondra que c'est pour mieux tromper leur monde que les Serviteurs ont pris ce nom.

Aquilon conseille cependant aux Nephilim de prendre de plus amples renseignements sur cette société secrète en se rendant au cadastre (pour obtenir des plans).

Il leur décrit avec précision la stase à récupérer (voir Les accessoires) et leur fixe rendez-vous dans deux jours dans une piscine municipale désaffectée.

Aquilon sera particulièrement convaincant et utilisera le sentiment de solidarité entre Nephilim pour obtenir des personnages qu'ils acceptent cette mission. Il leur promettra de leur donner un livre contenant une invocation de

kabbale, qu'il nomme « Les Tarshishim grimaçants, dévoreurs dans les profondeurs abyssales ». A la fin de l'entretien, il leur rendra leurs stases.

L'enquête

Les Nephilim peuvent décider d'enquêter plus avant sur les Serviteurs des Inconnus supérieurs. Il existe plusieurs sources de renseignements occultes :

- **Le cadastre**. Accéder au cadastre nécessite un jet de Piston ou de Corruption. Les Nephilim pourront y trouver les plans des environs du pavillon des Serviteurs, ainsi que ceux de ce dernier.
- **La bibliothèque de la ville** (POT d'information occulte 8). On peut y trouver, grâce à un ou plusieurs jets réussis de S'informer, les renseignements suivants :

— Il existe un groupement d'individus constitué en association loi 1901 nommé les Serviteurs des Inconnus supérieurs. L'objet de cette association est d'étudier les phénomènes paranormaux et de préparer la venue d'êtres venant d'une autre planète.

— Un article paru dans la presse locale fait état d'événements étranges survenus dans un pavillon de banlieue dit le Bateleur : plusieurs ouvriers seraient devenus fous au cours de sa construction.

— Une revue d'architecture salue la conception du pavillon comme une révolution dans l'art de la construction. On y trouve des pièces dont l'architecture met en valeur les quatre éléments : une grande salle de bains pour l'eau, une grande véranda pour l'air, etc.

666

C'est une société ultrasecrète constituée de Nephilim et d'humains, dont le but est de provoquer l'Apocalypse, de trouver l'Armageddon. 666 est dirigée par un Nephilim extrêmement puissant qui se fait appeler la Bête, le Dévoreur ou le Grand Dragon, et qui pense être la réincarnation de la Bête de l'Apocalypse, décrite dans la Bible par saint Jean. Il passe son temps à faire collecter des informations sur ce mythe et à en préparer l'exécution. Il fait faire des rituels magiques étranges et très puissants à des Nephilim qu'il a convertis. Il recrute des humains à concurrence du nombre exact d'Élus que prédit la Bible. Ces Élus seront les seuls à échapper à la mort et à la destruction du monde. La Bête est un Nephilim tyrannique dont l'un des buts est de devenir le gardien de la Terre, le grand prophète. Il s'appuie sur tous les mythes millénaristes. Les membres de sa société secrète lui sont particulièrement dévoués. 666 est considérée comme maudite par l'ensemble des Nephilim.

- **La gendarmerie** (jet de Piston uniquement). Elle a gardé trace de l'agression d'un ouvrier du chantier par un énorme chien que le malheureux affirme avoir vu avec deux têtes. L'affaire fut transmise au département psychiatrie de l'hôpital de la ville.
- **L'hôpital** (jet de Piston, Baratin, Corruption ou Eloquence). L'ouvrier en question est toujours interné et les Nephilim peuvent l'approcher par la ruse ou la bonne foi. Le malheureux ne cesse de répéter qu'il a vu un chien à deux têtes qui crachait du feu. Il décrira sommairement les habitants du pavillon comme d'étranges lunatiques qui élèvent des monstres.



Le vol de la stase

Une fois les renseignements réunis sur les Serviteurs, les Nephilim vont devoir s'emparer de la stase recherchée. Celle-ci est en fait celle d'un autre Nephilim, protégé par les Serviteurs...

L'entrée du pavillon n'est pas gardée, mais l'accès en est interdit par un mur de 3 mètres de haut. A tout moment, il y a 1d4 personnes (voir Les personnages, ce sont des Serviteurs types) dans le pavillon, plus Anastasia Bilna, qui dirige les Serviteurs des Inconnus supérieurs. Les deux Nephilim abrités par la société secrète sont temporairement absents.

La stase se trouve dans la pièce qui abrite le Nephilim de l'Eau, Hypérion. Elle correspond à la description qu'Aquilon en a faite, et trône au centre d'une gigantesque baignoire, sur un piédestal de marbre. Elle est protégée par une alarme qui avertit un garde au sous-sol dès que quiconque tente d'ouvrir la porte (de façon physique ou magique).

Aussitôt averti, le garde appellera du renfort et tentera de neutraliser les intrus. Un combat peut s'ensuivre. Les gardes penseront que les voleurs sont les membres d'une société secrète qui cherche à utiliser les stases des Nephilim pour en faire des homoncules. Ils ne perdront donc pas de temps à discuter. Si les Nephilim utilisent la magie, les Serviteurs seront impressionnés, et se replieront pour empêcher toute évasion. Ils les attendront à la sortie du pavillon avec les plus grosses armes dont ils disposent, à savoir des pistolets.

Les Nephilim auront le plus grand mal à convaincre les gardes de cesser le combat. Le quiproquo qui les opposent sera difficile à résoudre. Seule l'intervention d'Anastasia pourrait mettre fin aux hostilités. Si les Nephilim poursuivent le combat, les gardes tenteront de les arrêter, mais se replieront dès qu'ils sentiront leurs vies menacées.

Le retour

Une fois la stase en leur possession, les Nephilim peuvent se rendre au rendez-vous fixé par Aquilon, dans la piscine désaffectée.

Après avoir franchi l'entrée et l'escalier, les Nephilim ne voient personne autour du bassin. En revanche, grâce à un jet d'Observer, ils peuvent remarquer dans l'eau du bassin une forme sombre et mouvante, impossible à identifier précisément. Avec un jet d'Observer à demi-pourcentage, ils peuvent apercevoir au fond de la piscine, un grand pentacle.

Après quelques secondes, la voix caverneuse et grondante d'Aquilon se fait entendre. Sa silhouette éminemment reconnaissable de Triton se découpe soudain en haut du plongeoir.

Il les accueille avec force remerciements (un jet de Psychologie permet de discerner l'impatience et la peur dans ses propos). Il annonce qu'il est désormais sauvé et leur montre le gros livre qu'il tient à la main.

Il leur explique alors qu'il désire, pour les remercier dignement, sceller leur amitié nouvelle par ce qu'il appelle un « pacte des stases ». D'après lui, ce rituel de kabbale invoque une créature qui lie les possesseurs des stases au centre du pentacle par un serment de fidélité et d'amitié. Il leur demande alors de faire glisser « sa » stase et les cinq leurs au centre du pentacle tracé au fond de la piscine.

- Si les personnages acceptent, Aquilon entame un rituel de kabbale qui lui permet de récupérer les points de Ka des stases. Les Nephilim sentiront les points de Ka de leurs stases diminuer rapidement (1 point dans chaque Ka-élément par tour). Aquilon hurle alors : « Gloire à la Bête 666, vecteur de l'Apocalypse à venir, pour la gloire des Nephilim. La destruction du monde s'approche grâce à vous et à la stase d'Hypérion. »
- Si les personnages refusent, Aquilon menace de les détruire. Il se dit puissant kabbaliste capable d'invoquer un archange de l'Apocalypse. S'ils persistent, il engage le combat grâce à ses sorts de kabbale, particulièrement grâce à celui du livre qu'il leur avait promis (les Tarshishim grimaçants). Il hurlera : « Maudits soyez-vous, traîtres ! L'Apocalypse triomphera sans vous. La Bête 666 est le plus puissant des Nephilim. La stase de ce malheureux Hypérion m'aurait permis de toucher du doigt la fin du monde. »

Epilogue

Lorsqu'il se sentira personnellement menacé par les Nephilim, il sautera dans la piscine, rejoindra la créature mystérieuse qui nage dans l'eau croupie, et disparaîtra dans un tourbillon qui videra la piscine par un trou qui se refermera sur lui. Il a utilisé un très puissant sort d'alchimie, qui lui fut enseigné par Hypérion.

Il laissera derrière lui le livre qu'il tenait en main : *Les mystères de Poséïdon*.

Les personnages comprendront peut-être alors (si ce n'est déjà fait) que la stase qu'ils ont dérobée ▷

est en fait celle d'un autre Nephilim, Hypérion, qui n'appréciera sûrement pas son vol et les risques qu'elle a couru.
Parmi les suites possibles du scénario, on peut imaginer :
- La rencontre avec Hypérion. Les Nephilim devront convaincre ce puissant Ondin qu'ils se sont fait rouler. Une alliance objective est alors possible contre Aquilon.
- Un nouveau contact avec les Serviteurs des Inconnus supérieurs. Les Nephilim peuvent comprendre (si ce n'est déjà fait) que cette société secrète est en fait de leur côté et pourra elle aussi les aider à retrouver Aquilon.

Quelques conseils au meneur de jeu

Ce scénario vous permet de faire jouer un éveil et une incarnation. Prenez le temps de décrire aux joueurs les sensations oubliées d'un éveil trop rare. Choisissez avec eux leurs simulacres d'incarnation, soit parmi la liste donnée dans le livre de règle pages 62 et 63, soit en laissant vos joueurs les imaginer.
Ce scénario est suffisamment directif pour qu'ils se sentent immédiatement dans le bain. N'hésitez cependant pas à leur permettre de prendre des initiatives, comme par exemple tenter de discuter avec les Serviteurs des Inconnus supérieurs.
Le personnage d'Aquilon peut servir de base à une campagne, ce qui explique sa disparition miraculeuse en fin de scénario. Si vos joueurs sont particulièrement prudents et intuitifs, et que vous ne souhaitiez pas réutiliser Aquilon, n'hésitez pas à leur laisser une bonne chance de l'éliminer. Cela leur permettra même de récupérer la stase d'Hypérion, ce qui débouche sur un autre scénario : la rencontre avec l'Ondin. ■

Fabrice Lamidey et Frédéric Weil
illustration : Rolland Barthélémy

Aquilon

Nephilim de l'Eau

Ka : 25
FOR : 8
CONS : 13
INT : 20
DEX : 25
CHA : 19

Métamorphe : Triton

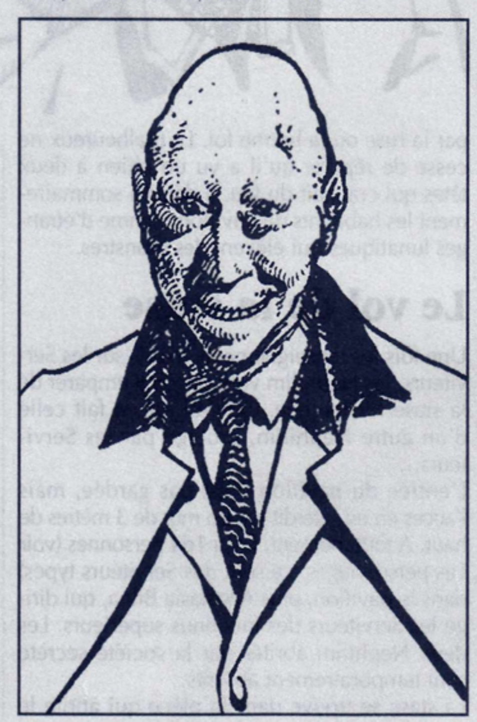
Aspect	*Métamorphose*	*Points*
Tête	avec ouïes	4
Mains	palmées	5
Peau	écailleuse	5
Odeur	de vase	1
Voix	caverneuse	10

Ka-éléments
Feu : 5
Air : 15
Terre : 10
Eau : 25
Lune : 20
Mod dommages : -1d4
Actions : 5
PdV : 13

Simulacre : Mathieu Herouard
Age : 35 ans
NS : 18
Opportunité : 54 %
EDU : 20
Culture XXe siècle : 60 %
Profession : océanographe
Famille : POT 8

Physique : mince, chauve, traits tirés, visage anguleux commençant à s'épaissir sous l'effet des métamorphoses, cape de velours vert sombre.

Compétences occultes : Basse-magie 50 %, Sceaux 90 %, Pentacles 30 %, Œuvre au noir 60 %.



Principaux sorts :
- *Sorcellerie* : Rendre liquide, Survie pélagique.
- *Kabbale* : Les fleurs de jade mystères des forêts sombres ; Les Kerubim, habitants agiles des demeures de crépuscule ; Les gardiens des puits de Pharpha ; Les Tarshishim grimaçants, dévoreurs dans les profondeurs abyssales.

Principales compétences : Nager 60 %/90 %, Harpon 40 %, Canne-épée 60 %, Esquive 50 %, Baratin 60 %, Dissimulation 70 %, Déplacement silencieux 80 %, Kabbale 60 %, Sorcellerie 50 %, Connaissance de l'Apocalypse 50 %, Connaissance de l'arcane 1 le Bateleur 30 %, Culture crétoise en -1500 20 %, Culture des Caraïbes au XVIIe siècle 20 %, Culture de Londres 1890 20 %.

Description. Aquilon est intelligent, machiavélique, excellent dans l'art de se faire passer pour un « mou », mais révélant une volonté de fer. Rien ni personne ne peut le détourner de ses buts. Il est membre d'une société secrète de Nephilim, nommée 666, qui pense que l'avenir des Nephilim ne passe que par l'Apocalypse, prévue avant la fin du siècle. Il est obnubilé par l'Apocalypse et sa vie est toute entière consacré à la préparation de ce qu'il considère comme la victoire finale des Nephilim.
Pour se couvrir, il a choisi depuis peu de devenir membre de l'arcane le Bateleur. Il a ainsi pu obtenir la protection de la société secrètes des Serviteurs des Inconnus supérieurs.

Possessions. Un vieux navire échoué sur la côte (la plus proche du lieu du scénario), dont il a fait son quartier général, et où il entrepose toutes ses possessions occultes (livres de sorts, focus, etc.).

Les autres personnages

La créature qui nage au fond de la piscine

FOR : 35 CONS : 20 INT : 15
DEX : 15 PdV : 20
Actions : 4

Armes	Att.	Dom.
Dents	50 %	3d6+2d6
Queue	25 %	1d10+2d6

Les Serviteurs des Inconnus supérieurs

C'est une petite société secrète d'humains qui connaissent l'existence des Nephilim grâce à l'arcane 1 le Bateleur.
Les Serviteurs font partie des très rares groupes humains qui ont choisi d'aider les Nephilim. Ils les aident et les protègent des autres sociétés secrètes, en échange de connaissances occultes et de services magiques. Ses membres sont les ennemis jurés des templiers réformés, petite obédience de l'arcane du Bâton. Ses membres sont recrutés parmi le milieu hospitalier et l'aide sociale.
La société compte douze membres. Ses structures sont lâches : elle est organisée en trois cercles initiatiques : les pages, les servants et les échansons. Il y a actuellement huit pages, trois servants et un échanson qui dirige l'ensemble. Leur signe de reconnaissance est un médaillon gravé d'un cratère (une coupe) grec.
L'échanson, Anastasia Bilna est une femme de grande taille et de grande classe, d'origine russe, toujours vêtue impeccablement. Elle dirige les Serviteurs avec tact et gentillesse. Très romantique, elle est amoureuse d'un des Nephilim de l'arcane le Bateleur.
Les Serviteurs sont chargés de la protection de deux Nephilim. Un troisième membre de l'arcane le Bateleur, le Nephilim Aquilon, est récemment venu demander asile aux Serviteurs, qui le lui ont accordé sans réticence.

Un Serviteur type

FOR : 12 CONS : 11
INT : 15 DEX : 16 CHA : 10
Ka-soleil : 9
Mod dommages : 0
Actions : 4
PdV : 11
Compétences : Chants mystiques 40 %, Courir 50 %, Corps à corps 40 %, Esquive 30 %, S'informer 60 %, Dissimulation 60 %, Connaissance des Nephilim 30 %, Astrologie 50 %, Sorcellerie 30 %, Observer 60 %, Adaptation 80 %.

Armes	Att.	Dom.	muni.	cad	moy	lon
Pistolet .32	30 %	1d8	7	2	20 m	40 m

Les décors

La ville

L'action se déroule dans une ville moyenne de province, ayant eu un passé gallo-romain (exemples : Auxerre, Reims, Arles, Senlis, Périgueux, Rouen). Les potentiels de la ville sont les suivants :
POT de soins 14
POT de sûreté 13
POT de curiosité 9
POT d'information occulte 6

Les thermes

Après de longues recherches occultes, Aquilon a réussi à trouver des vestiges en très mauvais état de thermes gallo-romains. Ces thermes sont à moitié inondés par le réseau d'égouts de la ville. Ils se situent sous une grande place publique. Aquilon a placé ses quartiers dans l'ancienne hypocauste des thermes. C'est de là qu'il éveillera les Nephilim et qu'il les informera de ses intentions. C'est une grande salle, faiblement éclairée par des lampes de sûreté rougeâtres. Le sol est composé de blocs de pierre rectangulaires régulièrement disposés, formant une sorte de damier. A l'origine, ces blocs soutenaient le dallage de la salle et permettaient le passage de l'air chaud du système de chauffage. Aujourd'hui, le dallage a disparu et la salle est inondée sur 40 cm. Les blocs de pierre apparaissent donc comme des petits îlots.

Le pavillon « le Bateleur »

Situé en périphérie de la ville, ce grand pavillon abrite la société secrète des Serviteurs des Inconnus supérieurs. C'est aussi la demeure d'Anastasia Bilna.
Le pavillon compte deux étages, une cave et un grand grenier. Il est entouré d'un petit jardin impeccablement entretenu.
Les Serviteurs ont aménagé cinq pièces, prévoyant à terme d'héberger d'autres Nephilim. Chacune est influencée par un Ka-élément :

- Le grenier est divisé en deux pièces : la première, munie d'un toit de verre et de cellules photoélectriques qui la chauffe en permanence à 40° C, est réservée aux Nephilim du Feu. L'autre moitié possède une grande véranda à l'air libre et de nombreux ventilateurs, pour le plus grand confort des Nephilim de l'Air.
- La cave est aménagée pour les Nephilim de la Terre. En effet, le sol est resté en terre battue. De nombreux végétaux et animaux y vivent.
- Une des deux salles de bain possède une vaste baignoire en forme de coquille Saint-Jacques. Elle est équipée d'un appareillage complexe de bain à remous et d'un simulateur de vagues.
- A l'arrière du jardin se trouve une pyramide aux formes étranges et mal définies destinée à héberger les Nephilim de la Lune.

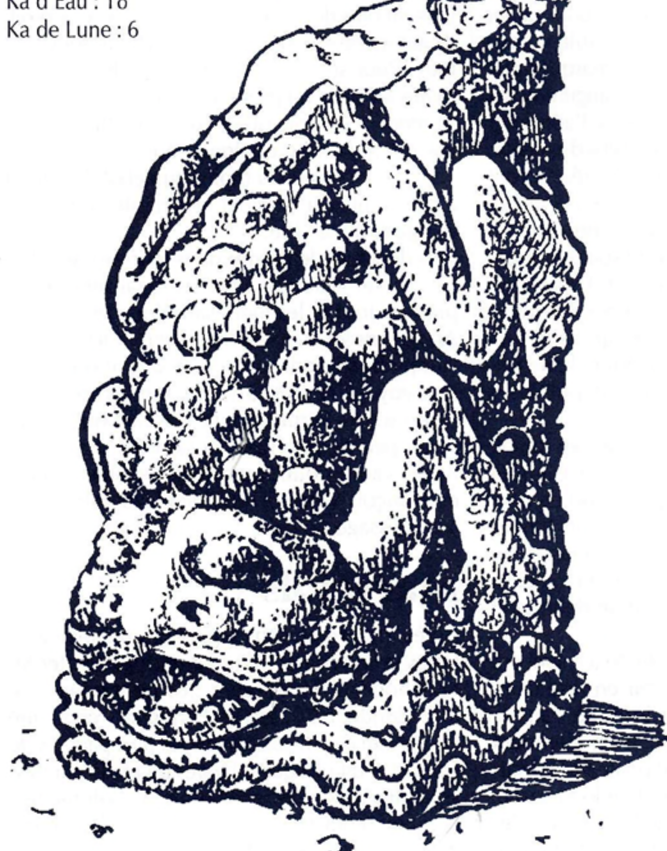
La piscine

Située dans un quartier défavorisé de la ville, c'est une ancienne piscine municipale désaffectée depuis vingt ans. Le bâtiment qui l'abrite tombe en ruine. L'entrée, au milieu de ce qui est aujourd'hui un terrain vague, est envahie de végétation. Après être passé par les douches et avoir emprunté un escalier partiellement brisé, on accède au bassin proprement dit. Celui-ci est relativement bien conservé. Une eau sombre et stagnante l'emplit sur 2 mètres de profondeur. On peut y distinguer des poissons et des insectes. Un grand plongeoir de 10 mètres surplombe cette lugubre vision.

Les accessoires

La stase d'Hypérion

C'est une gargouille médiévale, à l'image d'un monstre marin. Elle possède une tête de poisson aux yeux globuleux et un corps de crapaud difforme.
Elle mesure 1, 20 m et pèse 60 kg (POT 14 pour la soulever).
Ka de Feu : 5
Ka d'Air : 8
Ka de Terre : 14
Ka d'Eau : 18
Ka de Lune : 6



LES TARSHISHIM GRIMAÇANTS, DÉVOREURS DANS LES PROFONDEURS ABYSSALES

Cercle: pentacle
Ka-élément: eau
Focus: les mystères de Poséïdon
Langue: français
Seuil: 20%
Contrat: 18
Rupture: incompréhension (attaque tout, objets et êtres vivants, dans le rayon de portée du sort)
Durée: 1 minute
Portée: 100 mètres
Autonomie: guidée
Description: cette invocation fait apparaître un groupe inséparable de vingt-deux horribles petites créatures bleu-vert phosphorescent, ventripotentes, aux nageoires griffues, ressemblant de loin à des poissons. Elles s'agitent en tous sens et se jettent, sur l'ordre du kabbaliste, sur la victime désignée par lui. Ce groupe a 60% de chance de toucher et inflige 2d6 de dommages. Il peut attaquer deux fois par tour, et possède deux actions. Il ne peut être détruit que par les dommages magiques (voir l'ajout aux règles dans L'épreuve du feu p. 32-34).

Le livre d'Aquilon

Les mystères de Poséïdon (Langue : français)
C'est un focus de kabbale qui contient trois invocations : deux du premier cercle (Les voix invocantes du désert lumineux, avec un seuil de 15 % ; Adonai, les matières premières de la création, et grand Graal d'émeraude, avec un seuil de 60 %) et un du deuxième cercle (Les Tarshishim grimaçants, dévoreurs dans les profondeurs abyssales).



Un scénario Casus Belli pour
Vampire

Une petite ville si tranquille

Cette aventure est prévue pour 3 à 5 vampires débutants, mais pour joueurs expérimentés. Pour la faire jouer, il est préférable d'avoir accès, en plus du livret Vampire, à Werewolf. Les termes en anglais et en italique, en particulier dans la description du PNJ principal, proviennent de Werewolf. Partout où cela était possible, le terme équivalent français issu de la traduction de Vampire a été employé.



L'argument

Le prince de Perpignan semble vouloir chercher querelle à François Villon, prince de Paris. Il lui a déjà envoyé plusieurs lettres incendiaires et menaçantes, dans lesquelles il dit n'être absolument pas satisfait de la façon dont lui, ainsi que plusieurs autres princes de province, sont considérés par la communauté des vampires parisiens. A la fois magnanime et peu désireux de provoquer une lutte fratricide qui pourrait s'étendre à d'autres cités françaises, François Villon a décidé de répondre personnellement au prince de Perpignan. Plutôt que de le faire par la poste, il veut faire un geste qui flattera le destinataire, et qui renouera avec les traditions : il lui fera délivrer, en main propre, un message de paix rédigé sous forme de poème. Il a besoin de messagers...

Les personnages des joueurs, tous Parisiens, sont choisis pour aller à Perpignan délivrer ce document. Peu importe leurs clans [1], car c'est la communauté toute entière qui est en péril. Pour simplifier les choses, il suffit par exemple d'affirmer que le prince de Perpignan est du clan du plus vieux des personnages-joueurs. Pour une telle mission, qui consiste à porter un message, il n'est pas nécessaire d'envoyer des personnages ni trop vieux, ni trop puissants, car elle est « absolument sans le moindre danger ! ».

Au programme des réjouissances

Cette aventure n'est pas un scénario d'action. Il s'agira uniquement pour les personnages de survivre dans un environnement qui leur est étranger et qui peut se révéler hostile, s'ils ne contrôlent pas leurs actes.

L'action se situe dans les derniers jours de juin (jours longs, nuits très courtes) 1992 [2]. Parmi les divers modes de transport possibles pour rallier Perpignan, un seulement est « viable » pour des vampires : la route. Faites remarquer aux personnages que l'avion est trop dangereux car il oblige à se présenter à l'avance à l'aéroport, et comporte de gros risques de retard en cette période de grève. S'ils insistent, ils réaliseront qu'il est trop tard pour réserver, car en ce début de vacances, tous les vols sont complets en direction du sud-ouest et de l'Espagne. Idem pour la SNCF, les trains de nuit arrivent à Perpignan après le lever du jour. Si nos vampires ne possèdent pas de voiture, et qu'ils le font remarquer à François Villon, celui-ci leur confiera un de ses vans personnels, frappé à ses armes.

Une fois en route, ils seront bloqués au milieu de la nuit pendant la traversée des Cévennes par des barrages de poids lourds et/ou de paysans en colère, ayant déversé plusieurs tonnes de marchandises diverses (fruits, légumes, moutons, béton, machines à laver...) sur la route. La situation ne semble pas vouloir se débloquer avant le lever du soleil...

La seule solution qui leur est offerte (ce sont des citadins, ils éviteront de dormir en rase campagne) est d'aller passer la journée dans la petite bourgade la plus proche en attendant que la voie soit libérée. Cette petite ville, Marvejols, est le lieu de résidence d'un loup-garou. Ce dernier, après avoir détecté la présence des vampires, va tenter de les débusquer et éventuellement de les détruire. Chaque jour d'immobilisation dans la ville verra une série d'actions qu'il tentera dans ce sens. Ces actions seront fonction du lieu choisi par les vampires pour passer leurs périodes diurnes. Si les personnages passent plus de deux journées au même endroit, ils auront de grandes chances d'être retrouvés et tués. Pour survivre, il faut qu'ils déménagent toutes les nuits ou presque. Faites en sorte qu'ils se rendent compte qu'ils sont surveillés, épiés, par quelqu'un ou quelque chose qu'ils n'arrivent pas à définir, du moins au début. Ils seront d'autant plus facilement détectables s'ils tuent des gens de la ville.

S'ils décident de dormir dans leur van, en pleine nature, le loup-garou les localisera dès le premier jour et les tuera sans coup férir...

Après trois jours, les barrages seront levés et les vampires, s'ils ont survécu, pourront continuer leur voyage la nuit suivante, sans problème...

Le prince de Perpignan, ne désirant que se faire un peu de publicité au sein de la communauté vampirique, recevra les ambassadeurs de François Villon et répondra favorablement à son message de paix.

Marvejols

Après un voyage sans encombre depuis Paris, l'oreille collée aux informations pour éviter les bouchons et les barrages, les personnages se font bloquer à 200 km de Perpignan, en pleine Lozère (un des départements les plus pauvres de France). Il est presque 2 heures du matin et la ville la plus proche est Marvejols, à 3 kilomètres. Le soleil se levant à 5 heures, ils ont largement le temps d'aller s'abriter en ville.

Marvejols compte environ six mille habitants, et le « centre-ville » est relativement petit. On y trouve tous les commerces normaux d'une petite agglomération, plusieurs bars et restaurants, quelques médecins, une pharmacie, une station service (dont les pompes sont à sec, les camions de ravitaillement sont eux aussi bloqués sur les routes), un hôtel, une église et un hôpital psychiatrique. Sur une des places de la ville, se dresse une statue à la « mémoire » d'une célébrité locale : la Bête du Gévaudan. C'est dans cette région, au XVIIIe siècle, qu'un animal monstrueux (ressemblant fort à un énorme loup d'après certains) fit une bonne centaine de victimes parmi la population pastorale. La Bête fut abattue sans que l'énigme de son identité soit révélée.
Les personnages ont en fait quatre possibilités de logement :
— la cave d'une maison privée (habitée ou non) ;
— la crypte de l'église des Pénitents ;
— les caves et les sous-sols de l'Institution du Sacré-Cœur (un pensionnat et un collège) ;
— les sous-sols de l'hôpital Ste-Catherine.
Les deux derniers choix sont intéressants pour les vampires, pour des raisons évidentes de source de nourriture : un fou ou un enfant, venant déclarer qu'il a été attaqué par un vampire, n'a aucune chance d'être pris au sérieux... En fait, on le verra, seul l'asile est un bon choix pour se nourrir et l'église pour se cacher.

Chef de bande...

Garak est un loup-garou qui vit à Marvejols depuis quinze ans. C'est un paria parmi les siens car il n'a pas suivi sa tribu quand celle-ci est partie dans les Alpes italiennes. Elle s'apparentait aux Fils de Gaia (*Children of Gaia*) et cherchait l'équilibre entre les hommes et les loups. Garak a vécu ses premières années parmi les humains (c'est un *Homid*) et comprend parfaitement leur mentalité et leurs façons d'être. Néanmoins, il est de nature sauvage et guerrière (*Ahroun*), il sait, quand c'est nécessaire, passer à l'acte et utiliser la force. Il y a huit ans, il a intégré la meute de loups d'un parc animalier proche de Marvejols ; un refuge et une cachette idéaux pour lui. C'est désormais le chef de meute et il mène son existence de loup parmi ses congénères et tente, dans la mesure de ses moyens, de lutter pour l'environnement, contre la pollution et la décadence, les cancers de la planète Terre, etc. (pour plus de détails, consulter L'épreuve du Feu sur Werewolf p. 36).
Garak n'est resté à Marvejols que dans un seul but, celui de protéger et surveiller ses enfants. Les garous ne peuvent se reproduire entre eux, ils peuvent par contre avoir des enfants soit avec des humains soit avec des loups. Une fois sur dix, leur descendance sera garou, mais la transformation ne sera détectable qu'à l'adolescence. Le gène étant récessif, il n'est pas impossible que les petits-enfants, ou arrière-petits-enfants soient eux-mêmes des garous. C'est la raison pour laquelle les garous surveillent attentivement leur descendance. En tant que mâle dominant de sa meute, Garak est le seul à pouvoir procréer, il y a donc plusieurs garous potentiels parmi ses enfants-loups. Mais il surveille particulièrement Hélène, sa fille née d'une humaine (voir plus



loin). Il a en quelque sorte étendu sa protection à l'ensemble de la ville et veut faire en sorte que la future communauté de loups-garous, qui ne manquera pas de s'établir dans la région, y vive dans de bonnes conditions.
Quand il se déplace sous forme humaine, il prend l'identité d'un ouvrier agricole saisonnier, pour passer inaperçu et ne pas éveiller la curiosité.
Garak n'a jamais été confronté à des vampires. C'est la première fois qu'il en passe à sa portée, mais il sait d'instinct qu'ils sont « mauvais ». Malgré tout, il n'attaquera pas forcément au premier contact, il voudra les étudier attentivement avant de frapper. Peut-être même a-t-il des scrupules d'attaquer le premier des êtres qui n'ont, pour le moment, rien fait de répréhensible sur son territoire.
En terme de jeu, si Garak demande aux loups de la meute de Ste-Lucie de le suivre pour aller chasser les vampires hors des enclos du parc, seulement vingt sur les cinquante le suivront. Les autres préféreront rester à l'abri, nourris et logés par Gérard Ménégari.

Passent les jours et les nuits...

La première journée ne pose aucun problème aux personnages, si ce n'est qu'ils sont repérés par le loup-garou grâce à son pouvoir *Sense Wyrm.* Sous forme humaine, Garak vient souvent regarder sa fille jouer dans la cour de l'Institution du Sacré-Cœur.
Chaque lieu où les vampires peuvent se cacher durant la journée est décrit de façon sommaire, avec les actions entreprises par Garak si ils y séjournent un, deux, trois jours ou plus.

Garak

Force	4	Charisme	2	Perception	4
Dextérité	3	Manipulation	1	Intelligence	2
Vigueur	4	Apparence	2	Astuce	2

Talents : Vigilance 4, Sports 2, Bagarre 4, Esquive 3, Intimidation 2, *Primal-Urge* 2.

Compétences : Animaux 2, Furtivité 3, Survie 3, Commandement 2.

Connaissances : Investigation 3, Rituels 1, Soins vétérinaires 2 (c'est-à-dire l'équivalent de médecine mais appliqué aux animaux seulement), Occultisme 1.

Dons : *Smell of Man, Razor Claws, Sense Wyrm, The Falling Touch, Resist Pain, Mother's Touch, Luna's Armor.*

Gnosis 4, *Rage* 6, Volonté 7.

Une maison particulière

La majorité des maisons ne possède qu'un seul étage, s'ouvrent sur un jardin à l'arrière et ont une cave. Les habitants utilisent la cave pour stocker du bois, du charbon, du vin ou des conserves. Les vampires devront faire en sorte de ne pas être découverts par les occupants habituels de la maison durant la journée. A eux de trouver le meilleur moyen. La vie diurne d'un vampire, solitaire ou non, mais *far away from home*, n'est pas toujours un partie de plaisir...
L'après-midi du premier jour, Garak, de passage en ville, sentira l'odeur des vampires et prendra le reste de la journée à les localiser. Le soir, il se cachera dans les environs et les verra sortir (les vampires le repéreront ou non, en fonction de leurs capacités). Il est clair qu'il ne les attaquera pas à ce moment-là : de nuit et seul contre plusieurs, il sait qu'il n'a aucune chance. Un peu plus tard dans la nuit, après les avoir surveillés quelques heures, Garak rentrera chez lui, à Sainte-Lucie.

Le second jour. Garak tente de se déguiser en facteur, en employé EDF-GDF ou en livreur de bois ou charbon pour pouvoir pénétrer dans la maison et trouver l'endroit où les vampires se cachent.

Le troisième jour. Si les vampires sont au même endroit, Garak rentre dans la maison, profitant d'une absence de son occupant habituel et tue les vampires.
Bien entendu, si les personnages déménagent pour aller dans une autre maison, tout est à refaire pour Garak, comme s'il s'agissait du second jour.

L'église des Pénitents

Située à l'ouest de la zone piétonne du centre-ville, c'est une petite église gothique datant de la fin du XVe siècle, bâtie sur des fondations romanes du XIe. La crypte, située sous le chœur, est accessible de l'intérieur, par une grille en métal fermée par un gros cadenas rouillé. La crypte n'est ni restaurée, ni ouverte à la visite et personne n'y va en temps normal, mis à part des rats et parfois quelques chats. La nuit, les grandes portes des Pénitents sont closes par une grosse serrure dont seuls le curé et la Jacquote, une vieille femme chargée de l'entretien de l'église, ont un double. Derrière le bâtiment, et donnant sur la sacristie, il y a une seconde porte, beaucoup plus discrète, plus petite et plus facile à crocheter que la porte principale. Lorsque les vampires voudront rentrer dans l'église, à l'aube, le père Béranger y sera, en pleine prière. Seul, tout de noir vêtu et immobile dans l'obscurité, il est peu probable que les vampires le détectent.
De toute façon, c'est lui qui les interpellera lorsqu'ils forceront la grille de la crypte. Si l'action « dérape » et que les personnages abandonnent là le corps du curé, c'est la Jacquote qui le découvrira et alertera la police. Cela risque de rendre la survie très difficile aux vampires, car Garak aura alors une raison officielle à invoquer pour fouiller ou faire perquisitionner l'endroit où il pense pouvoir les trouver. ▷



Le second jour. Malheureusement pour Garak, et heureusement pour nos vampires, pendant la journée il y a toujours du monde à l'église... Quelques bigotes en mal de bénitier, des touristes bloqués (eux aussi) par les barrages de camions, des randonneurs scouts faisant le tour de France par les GR (chemins de Grande Randonnée). Il est donc impossible au loup-garou, ainsi qu'à qui que ce soit, d'entrer discrètement dans la crypte. Garak va se mettre en planque près de l'église, attendre la sortie nocturne des vampires et espérer qu'ils se séparent pour frapper. Il ne les attaquera de front que si ils s'en prennent aux gens de la ville, sinon il ne tient pas à prendre des risques inutiles.

Le troisième jour. L'église des Pénitents est l'endroit le plus sûr pour se reposer, à condition que les vampires ne commettent pas d'erreur... Si le père Béranger a été assassiné, par exemple, ou s'il est possible de démontrer à la police que quelqu'un de mal intentionné se cache dans la crypte (traces de sang, effraction très visible, etc.), Garak la fera intervenir. La police, en découvrant « plusieurs personnes dans un état proche du coma » dans la crypte, demandera à un médecin de les emmener à l'hôpital... et le soleil de juin fera le reste.

L'Institution du Sacré-Cœur

C'est à la fois une école primaire et un collège qui regroupent toute la population d'âge scolaire de la ville et des environs. Elle est située juste derrière l'église des Pénitents. De jour, environ sept cents enfants et professeurs y travaillent. La nuit, cette institution mixte tenue par des religieuses, abrite une centaine de pensionnaires. Hélène, la fille de Garak, en fait partie. A neuf ans, elle termine son CM2 et attend impatiemment les vacances pour aller chez son oncle, Gérard Ménégari, le responsable du parc animalier de Ste-Lucie.

L'établissement a été construit sur un long réseau de caves humides et pratiquement abandonnées dans lesquelles il devrait être très simple pour les personnages de se cacher pendant la journée. De nuit, ils auront bien entendu la possibilité de se nourrir dans les dortoirs, situés au deuxième et troisième étages du bâtiment principal.



Mais pour chaque enfant attaqué, si le jet d'un D100 indique 01, le hasard aura voulu qu'il s'agisse d'Hélène. A partir de cet instant, le but de Garak ne sera plus seulement de préserver Marvejols, mais de détruire les coupables. Il ne les lâchera plus. Même lorsqu'ils quitteront la ville, il les poursuivra avec sa meute jusqu'à Perpignan, ce qui peut donner des développements intéressants pour d'autres scénarios...

Le second jour. Garak se déguisera en livreur, en balayeur ou en éboueur pour pénétrer dans l'institution pendant la journée. Le soir, Hélène fera une petite fugue et ira chez son oncle, à Ste-Lucie. Si les vampires sont à l'institution, ils la verront s'en aller. Mais Garak la remarquera aussi et il la protégera. Si les vampires ne sont pas à l'institution, mais qu'ils cherchent en ville de quoi manger, ils ont une chance sur deux de la repérer, et Garak avec eux, puisqu'il les surveille.

Le troisième jour. Si les personnages sont au même endroit, Garak rentre dans l'institution, car il est très facile de se cacher à la fois des enfants et des surveillants de l'établissement et tue les vampires.

L'hôpital Ste-Catherine

Hôpital et asile psychiatrique, Ste-Catherine n'a que vingt-cinq résidants permanents et environ autant d'infirmiers musclés. L'hôpital est géré par les religieuses du Sacré-Cœur, mais se présente exactement comme un centre médical classique, avec ses urgences, ses salles de soins, etc. Un parking réservé au personnel médical est construit sous les bâtiments principaux, et son système de ventilation et sa machinerie sont autant de recoins propices pour se cacher dans la journée.

Le second jour. En ambulancier ou en ouvrier d'une entreprise de dératisation, Garak pénètre dans les sous-sols et les parkings souterrains de l'hôpital pour localiser les vampires.

Le troisième jour. Si les vampires sont au même endroit, Garak pénètre dans l'hôpital et les tue. Il ne lui est pas difficile de rentrer dans les sous-sols sans rencontrer de membres du personnel hospitalier.

Hors de la ville

Si les personnages décident de sortir de Marvejols, pour continuer à pied leur voyage ou se nourrir, il est très important qu'ils restent groupés en permanence. S'ils quittent la ville après avoir commis un ou plusieurs meurtres, Garak sera impitoyable et les suivra sur environ 40 km, profitant de la moindre occasion pour les éliminer. Ensuite, il reprendra ce qu'il estime être « sa charge » et retournera auprès de sa fille.

Les personnages doivent comprendre que s'ils partent à pied avec l'intention de passer les barrages routiers et reprendre leur voyage ensuite, la faible durée des nuits ne leur permet pas d'aller très loin et qu'ils risquent d'avoir à passer une journée dans des conditions extrêmement difficiles. Au besoin, leur faire prendre conscience de la filature pour qu'ils choisissent de ne pas prendre ce risque (et vont-ils abandonner le beau van prêté par le prince de Paris ?).

Une possibilité est de se nourrir uniquement sur les barrages de routiers et d'agriculteurs. Garak estimera alors qu'il n'a pas à intervenir mais il les suivra quand même dans tous leurs déplacements, et il est sur son terrain.

Hélène

Cette orpheline, née de père inconnu, n'est pas réellement la nièce de Ménégari. C'est lui qui a recueilli cette brunette aux yeux verts à la mort de sa mère, une jeune fille de Marvejols, morte deux ans plus tôt dans accident de voiture. Hélène, dès qu'elle peut s'échapper du pensionnat du Sacré-Cœur, court au parc de Ste-Lucie. Contrairement à la majorité des enfants, elle n'a pas peur des loups, et n'hésite pas à rentrer, avec l'oncle Gérard, dans les enclos. Elle a un faible pour le chef de meute c'est le seul qui la laisse le toucher. C'est la fille de Garak, mais celui-ci a tout fait pour qu'elle l'ignore. Il préfère attendre de voir si elle a des « dispositions » pour se révéler à elle. Aujourd'hui, à neuf ans, rien ne permet de le déceler, mais elle héritera du patrimoine génétique de son père et deviendra, à l'adolescence, capable de se transformer en louve. Elle accompagnera alors Garak dans sa lutte contre le pourrissement de la planète.

Le parc des Loups du Gévaudan

Ste-Lucie se trouve à 3 km au nord de Marvejols. C'est là qu'a été aménagé un parc animalier de 4 hectares, à flanc de montagne dans la forêt. Il abrite une cinquantaine de loups originaires d'Europe et du Canada, dont certains sont nés à Ste-Lucie. Les loups sont dans deux enclos, dont le plus grand occupe plus de 2 hectares. Là ils se retrouvent en quasi-liberté, dans un cadre proche de leur habitat naturel. Le petit enclos est réservé aux nouveau-nés ou au nouveaux arrivants, encore en phase d'acclimatation. On peut aussi y voir une exposition fort bien documentée sur l'énigme de la Bête du Gévaudan.

Gérard Ménégari

C'est le responsable du parc, qu'il a fondé une dizaine d'années plus tôt. La cinquantaine alerte et burinée, c'est un bonhomme jovial, toujours à raconter une histoire, la sienne, celle de ses loups, de la création du parc, peu importe. Il est intarissable sur *Canis lupus* et la sauvegarde des espèces animales en voie d'extinction en général. Il affirme volontiers que la mauvaise réputation des loups est une machination créée dans le but de les exterminer, que les loups ne



peuvent pas attaquer l'homme, tant ils en ont peur. La Bête du Gévaudan n'est pour lui qu'une mystification montée par un noble local pour couvrir les meurtres commis par le chien de guerre de son fils dégénéré. Il y a huit ans de cela, un loup est arrivé de lui-même et s'est mêlé à sa meute. Bien que très surpris de rencontrer un loup en liberté, il l'a bien entendu accepté. En quelques mois, l'animal est devenu le chef de la meute, incontesté depuis. Ce « nouveau », c'est Garak, évidemment.
L'attitude de Ménégari, très amical envers ses loups, les défendant avec fougue et parlant d'eux comme des êtres humains et parfois mieux, n'hésitant pas à pénétrer, de jour comme de nuit, dans les enclos, pourra laisser croire aux personnages que c'est lui le garou... En fait, il n'en est rien. Si Ménégari est attaqué par les vampires, Garak le défendra, avec tous les membres de sa meute.

Le père Béranger

C'est tout à fait l'archétype du curé de campagne. Pour lui, Marvejols est une grande ville et il loue le Seigneur de lui en avoir confié la charge. Il passe le plus clair de son temps en prière dans son église, car les temps modernes font que peu de gens viennent, hélas, le déranger. En voyant les personnages tenter d'entrer par effraction dans la crypte, il est persuadé de pouvoir les en empêcher, simplement par sa présence. En aucun cas il ne sera violent. Il croit en la puissance de la parole de Dieu (en terme de jeu, attribuez-lui un niveau de Foi de 5). Cela devrait lui permettre, si les vampires se montrent à lui sous leur vraie nature, de les tenir en respect quelque temps, mais pas de leur échapper s'ils insistent. Ce niveau relativement bas tient compte du fait qu'il est très croyant, mais qu'il est totalement incrédule face aux créatures de la nuit. S'il en réchappe, son discours risque fort d'être tellement incohérent que personne ne pourra imaginer une seule seconde que ce sont des vampires qu'il a rencontrés... sauf Garak, bien sûr.

La Jacquote

Cette brave femme est une grenouille de bénitier-chef, qui passe son temps à l'église, au service de Dieu et du curé. Elle n'est jamais plus heureuse que quand elle cire les bancs et passe l'aspirateur dans la sacristie, ou encore quand elle repasse les soutanes du père Béranger. Si le prêtre disparaît, c'est elle qui remuera les foules pour le retrouver. En cas de scène brutale dans l'église pendant la nuit, c'est elle qui en verra les conséquences le lendemain matin et qui alertera la police.

Les autres

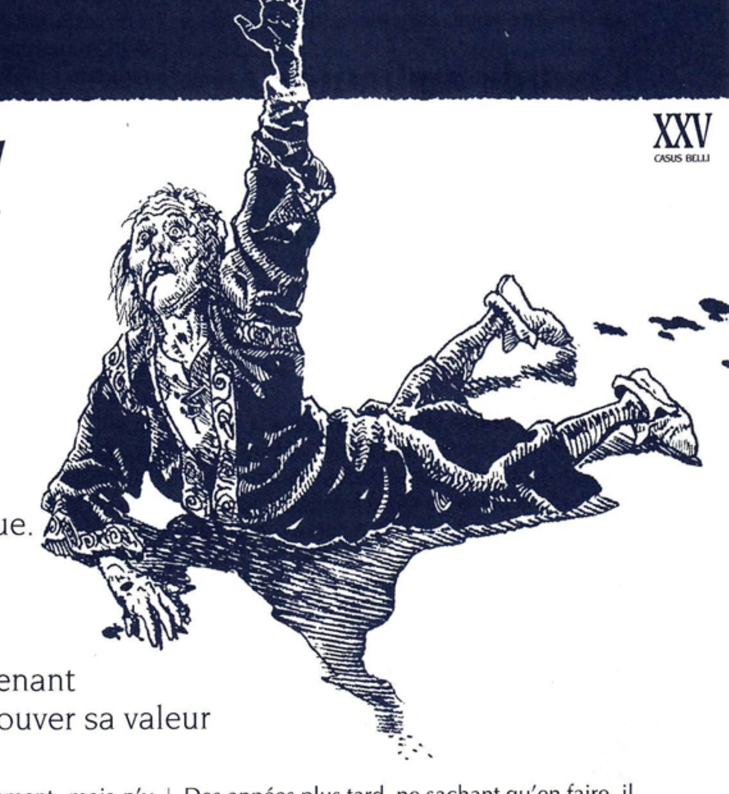
En ce qui concerne les caractéristiques des humains rencontrés dans ce scénario, basez-vous sur les quelques exemples donnés dans Vampire - La Mascarade. Ce sera le cas, par exemple, pour un policier, un infirmier ou un enseignant de l'Institution du Sacré-Cœur, ou encore des routiers ou des commerçants. A priori, les policiers sont armés d'un revolver (.38 spécial) et la moitié des infirmiers ont une matraque courte à leur disposition. Quelques personnes en ville pourront posséder un fusil de chasse (utiliser la carabine comme type d'arme). Il en est de même sur les barrages de camionneurs et d'agriculteurs .

André Foussat
illustration : Rolland Barthélémy

1) Ils peuvent faire partie des Korrigans, le clan décrit dans notre hors-série spécial scénarios. La réussite de « La ballade de l'oublié » expliquant que Villon leur confie la mission de ce présent scénario.
2) Souvenez-vous, c'est à cette époque que la France a été paralysée par la grève des routiers...

Un scénario Casus Belli pour
AD&D

Le fléau éternel



Cette aventure est prévue pour des joueurs expérimentés, et des aventuriers de niveaux 6 à 8, ne craignant ni les ruelles sombres ni les lames empoisonnées...
L'histoire a été écrite pour être jouée dans la ville de Laelith (hors-série Casus Belli n° 2) mais vous pouvez très bien l'adapter à d'autres villes médiéval-fantastique. Les ajustements à faire sont les suivants :
— Remplacez le Temple du Crâne par une guilde de magiciens très influente.
— La ville doit être très policée, le fouineur Lamb devenant soit un chef de la garde, soit un noble local voulant prouver sa valeur

Intrigue

Il y a quelques décennies, en Azilian, un nain de la ville minière de Misgoral confia au magicien Irwin une petite pierre sculptée en forme de crâne, qui n'apportait que la mort. Le nain lui-même était gravement atteint et succomba à son étrange maladie trois jours plus tard, sans qu'on ait pu le soigner. Irwin commença à étudier la pierre, sans y toucher évidemment, mais n'y décela aucune magie : le mal venait de sa nature même. Déconcerté par ce phénomène, qu'il ne pouvait annuler même en brisant la pierre, il se contenta de la placer dans un cube de verre magique et isolant, afin de s'en protéger. Puis il en abandonna l'étude et ne sut jamais que cette pierre était extrêmement radioactive, toute personne la touchant étant mortellement irradiée. Des années plus tard, ne sachant qu'en faire, il la proposa au Temple du Crâne de Laelith, sans mentionner ses effets. Le Temple lui envoya alors un de ses prêtres, Osias, afin d'en prendre livraison. Cependant, Osias ne travaillait pas seulement au temple ; pour améliorer ses modestes revenus, il réalisait des opérations pour les assassins de la guilde du Poignard sanglant. Cette fois-ci, il devait ramener une importante ▷

quantité de drogue d'Azilian, son laissez-passer clérical lui permettant de passer les frontières sans être fouillé.
Tout se serait bien passé si le cube de verre qui contenait la pierre de Misgoral ne s'était pas légèrement fêlé avec le temps, laissant échapper une partie des radiations. Au bout de quelques jours, Osias commença à se sentir très mal, et dut consommer un peu de drogue pour tenir le coup. La douleur augmentant malgré tout, il pensa avoir attrapé une vilaine maladie azilianaise.
En arrivant à Laelith, il était trop faible pour porter la caisse de drogue, et il la confia au pêcheur qui l'avait ramené sur son bateau. Il précisa que des amis à lui viendraient la prendre sous peu, et le récompenseraient comme il se doit. Puis il se rendit au temple du Crâne pour se faire soigner. Mais en chemin, dans une sombre ruelle, des membres de la guilde du Poignard sanglant l'interceptèrent pour prendre livraison de la marchandise. Surgit alors inopinément une patrouille de gardes. Pensant avoir été trahis, les assassins poignardèrent Osias. Dans la bagarre, le cube de verre tomba et se brisa. Les malandrins s'emparèrent de la dangereuse pierre et s'enfuirent, parvenant à semer les gardes dans les rues du port.
Rejoignant leur guilde, ils avertirent leur chef, lequel décida de prendre des mesures d'urgence, à commencer par l'élimination des gardes témoins du meurtre.
Osias, seul et agonisant, se traîna jusqu'à une rue voisine et, apercevant de la lumière, rassembla ses dernières forces pour demander de l'aide...

Chaude ambiance



Laelith, par une belle soirée de printemps. Il se fait tard et nos aventuriers finissent leur journée au *Comptoir de l'Aventure*, une taverne de la Chaussée du Lac. Tout est calme dans la petite salle perpétuellement enfumée. Le tavernier débarrasse consciencieusement les tables, en attendant que les aventuriers (ses derniers clients) aient fini leurs verres. Dehors les rues sont paisibles, et on n'entend plus guère que les échos de la faune nocturne qui s'éveille avec l'obscurité...
Soudain, un râle se fait entendre dans la rue, et le visage d'un homme épouvanté, éclairé par la lumière de la salle, apparaît derrière la fenêtre. L'individu gémit et s'affaisse lentement, sa main laissant une longue trace sanglante sur les carreaux...
Le tavernier est le premier à se ruer vers la porte, pour appeler à l'aide. Si les aventuriers s'approchent du corps, ils ne trouveront qu'un cadavre sentant le poisson, et marqué d'une récente et profonde blessure, sans doute faite à la dague. En outre, l'homme était gravement malade, comme le prouvent les affreuses marques rougeâtres visibles sur sa peau, de place en place. Ses cheveux gris se détachent par plaques entières et ses ongles sont complètement atrophiés. De toute évidence il vaut mieux ne pas y toucher. L'individu est vêtu d'une ample cape de tissu épais et de vêtements de qualité, qui lui permettaient de dissimuler sa maladie. Si malgré son état les aventuriers le fouillent, ils trouveront un bâton court, une bourse contenant une dizaine de pièces d'or, un laissez-passer du Temple du Crâne au nom d'Osias, et quelques éclats de verre dans sa main.
Quelques instants plus tard, une petite troupe de gardes, appelés par l'aubergiste, arrivent sur les lieux. Dans l'hypothèse où les aventuriers s'enfuiraient, ils seraient aussitôt signalés et recherchés dans toute la cité. Une occasion de faire connaissance avec la justice de Laelith ! Si les aventuriers restent sur place, ils subiront un interrogatoire en règle, puis seront emmenés au poste pour y faire une déposition. (Vous pouvez interroger les joueurs séparément, puis comparer les réponses et demander d'où viennent les éventuelles différences ou omissions. Une charmante nuit en perspective.) On prendra soin de relever et de vérifier l'identité de ces témoins. Entre temps, l'auberge et les rues avoisinantes seront passées au peigne fin, et les autorités du Crâne informées de l'incident.
(Si par hasard un aventurier clerc a l'idée d'interroger le défunt par le sort Communication avec les morts – Speak with dead –, il n'obtiendra aucune réponse satisfaisante. Les prêtres du Crâne reçoivent une protection spéciale contre la plupart des sorts de nécromancie.)

Le Temple du Crâne

Tard dans la nuit, alors que le groupe se prépare à quitter les gardes pour prendre un repos bien mérité, un prêtre arrive au poste. Il aborde les aventuriers et leur demande de l'accompagner au temple du Crâne, où la prêtresse Meriss de Loghin désire s'entretenir avec eux, rapport au « fâcheux incident nocturne ». Refuser serait évidemment très malvenu, le repos sera pour plus tard !
Au temple du Crâne, le groupe est accueilli par, suprême honneur, Meriss elle-même, qui les observe quelques instants d'un air inquisiteur, puis les emmène dans une chapelle isolée. Nul ne sait que cette femme, aux talents exceptionnels, est la confidente de Valdenath et le chef du réseau d'espionnage du Crâne. Soucieuse de la réputation du Temple, elle tient à ce que l'affaire ne soit pas ébruitée. Aussi a-t-elle pensé aux aventuriers, en leur qualité de témoins, pour mener efficacement l'enquête.
« On m'a rapporté les tristes événements de la nuit. Osias était un prêtre de notre ordre, qui était parti en mission il y a quelques mois. Il devait ramener un précieux objet, une pierre rare, de chez Irwin le magicien, en Azilian. Il a dû tomber dans une embuscade en rentrant. J'apprécierais beaucoup que vous fassiez votre possible pour retrouver cette pierre et capturer le meurtrier.
Cela risque d'être difficile car les indices sont maigres, mais si vous réussissez, vous pouvez espérer une bonne récompense... »
Meriss ignore tout des propriétés de la pierre et ne s'en méfie nullement. Evidemment elle ne soupçonne pas les activités annexes d'Osias. Si les aventuriers évoquent l'état du cadavre, elle avouera ne pas connaître cette maladie. En cas de contagion, elle fera tout son possible pour administrer des soins.

Du côté du port

Le groupe a donc carte blanche, dans la limite de la légalité, pour enquêter. Dès lors les aventuriers peuvent se rendre à plusieurs endroits.

La demeure d'Osias

Située près de la place du Crâne, c'est une petite maison dans le renfoncement d'une ruelle pentue et peu fréquentée. Si le groupe s'y rend juste après l'entrevue, de nuit, il pourra s'étonner de trouver la porte forcée. A l'intérieur, trois individus s'affairent à fouiller dans tous les coins, vidant les tiroirs et dévastant les meubles en quête de caches secrètes. S'ils sont dérangés, ils sortent leurs épées, mais s'arrêtent sur un ordre bref lancé d'une voix péremptoire par un homme descendant de l'étage. L'arrivant sort son insigne et s'explique : « Mon nom est Lamb, Premier Fouineur. Je mène une enquête sur le propriétaire de cette maison. Veuillez déposer vos armes et m'expliquer ce que vous venez faire en ce lieu ! »
S'ils veulent éviter les ennuis, les aventuriers ont tout intérêt à dire la vérité (tout ce qui semble douteux sera vérifié). S'ils évoquent Meriss de Loghin, ils devront suivre Lamb au temple du Crâne pour vérification. Après une bonne demi-heure d'entretien entre ces deux hauts personnages, Lamb ressort furieux, en claquant les portes. « Et que je ne vous retrouve pas sur mon chemin ! », lance-t-il aux aventuriers. Meriss explique que le Premier Fouineur n'apprécie pas la concurrence sur ses enquêtes. A l'avenir, il faudra l'éviter. Toutefois il y a du nouveau : on a retrouvé les cadavres de plusieurs gardes à proximité du quai des Contrebandiers. Des traces de poison semblent indiquer qu'il s'agit du travail de professionnels. C'est étrange car habituellement les guildes d'assassins s'en prennent rarement aux gardes de la Cité sainte.
S'ils retournent chez Osias (où s'ils s'y rendent dans la matinée), ils ne trouveront rien d'autre que des pièces entièrement fouillées. Il n'y a plus rien d'intéressant.

Le port

Si le groupe s'en rappelle, le cadavre sentait le poisson. Osias a dû arriver par bateau. Une visite au port de pêche s'impose donc. En interrogeant les pêcheurs, avec de la chance et quelques pots-de-vin, on peut apprendre des choses intéressantes. L'un d'entre eux est arrivé récemment d'Azilian, et exceptionnellement, en plus de sa cargaison de poissons, il ramenait un passager. Celui-ci semblait gravement malade et le pêcheur fut d'abord réticent pour le prendre à son bord.

Mais le mystérieux individu le paya à prix d'or pour lui faire traverser le lac jusqu'à Laelith. Le pêcheur se souvient qu'il était enveloppé d'une grande cape et qu'il portait entre autres un objet cubique, d'environ 30 cm de côté, enveloppé dans un vieux drap. Sitôt débarqué, le voyageur l'a payé et est parti précipitamment vers le nord de la ville. Il ne sait rien de plus, mais si les aventuriers se présentent comme les amis d'Osias, le pêcheur leur montrera la caisse qu'il lui avait confié :
« Et cet homme-là, il avait une allure bizarre, comme j'vous l'dis ! Mais j'oubliais : il a laissé ça pour vous. Je l'ai gardé, et j'aimerais avoir ma récompense, maintenant ! »
Cela risque fort d'intriguer le groupe. Quels « amis » Osias attendait-il sur le port ? Le pêcheur ne donnera sa caisse qu'en échange d'une bonne somme d'argent (au moins 20 PO). Si on le menace ou qu'on l'agresse pour s'en emparer, il se mettra à hurler, ce qui attirera immanquablement une douzaine d'autres pêcheurs qui travaillent non loin de là. Arriveront ensuite les gardes, puis Lamb et ses hommes qui enquêtent aussi dans les environs...
Malgré tout, les aventuriers devraient pouvoir obtenir la mystérieuse caisse sans trop de difficultés. Mais son contenu se révèle nettement moins réjouissant : une vingtaine de petits sacs de cuir qui contiennent une quantité assez impressionnante de drogue pratiquement pure...

Les rues de la Chaussée du Lac

Une idée intéressante est de reconstituer le chemin qu'Osias a suivi depuis le port. Le *Comptoir de l'Aventure* se trouvant à peu près à mi-distance entre les quais et la place du Crâne, cela élimine bon nombre de rues. En interrogeant habilement, et en payant des mendiants (attention, donner de l'argent à un mendiant en attire souvent d'autres), on peut apprendre qu'un individu enveloppé d'une cape est passé la veille au soir, suivi par deux autres personnes qui ont dû le rattraper avant la place de la Cloche. Un peu plus tard, des bruits ont été entendus dans une sinistre ruelle des environs, véritable coupe-gorge pour le voyageur imprudent...

La ruelle du Rat qui Chante

Une fouille rapide à cet endroit révèle de nombreuses traces récentes de sang, ainsi que plusieurs empreintes (humaines) dans une flaque boueuse. Non loin de là se trouve une vieille bouche d'égout qui donne sur le Cloaque (c'est une fausse piste). Un examen plus attentif des lieux permet de découvrir de nombreux morceaux de verre (jet sous INT, 3d6 : l'objet d'origine devait être un cube de 30 cm de côté, une sorte de petit aquarium).
Une seule fenêtre s'ouvre sur cette sordide ruelle. La maison voisine appartient à une vieille femme qui ne cesse de se plaindre, d'une voix aigre, du bruit qui l'empêche de dormir. Si on l'interroge, elle ne sait rien et n'a rien vu...

L'affaire se complique

Tout semble parfaitement clair. Osias se livrait à un trafic peu avouable, et ses complices devaient prendre livraison de la drogue à son arrivée. Mais il a été pris dans un guet-apens avant d'avoir pu les trouver. Ceux qui l'ont tué doivent maintenant se terrer quelque part, et on ne retrouvera certainement jamais la pierre d'Irwin. Telles sont les conclusions que les aventuriers pourront apporter à Meriss. Elle sera évidemment déçue, mais ne leur en tiendra pas rigueur. L'enquête a été menée promptement et sans violence. Il reste quand même quelques points énigmatiques, mais dorénavant l'affaire est close...



Cependant, tout ne saurait être aussi simple. Alors que le groupe se réjouit déjà de toucher la récompense promise, on vient apporter de nouvelles informations à Meriss, qui les communique aussitôt aux aventuriers. « On vient de capturer, dans une ruelle du port, du côté des abattoirs, deux individus dont l'appartenance à une guilde d'assassins ne fait aucun doute. Ils semblent avoir la même maladie que le défunt Osias. Si c'est le cas, l'affaire est bien plus grave qu'il n'y paraît, et il nous faut découvrir la cause de cette épidémie. Voici un laissez-passer pour entrer au poste de garde où ils sont emprisonnés. »
Refuser de poursuivre l'enquête pourrait avoir des conséquences néfastes sur la santé des aventuriers ! Il convient donc de se rendre sans tarder au poste. Lamb y est déjà ; il lancera un regard noir aux aventuriers, avant de partir. S'ils ne montrent pas le laissez-passer de Meriss, les personnages se verront refuser l'accès et jeter dehors dans les minutes qui suivent. Sinon, on les amènera à la cellule où se trouvent les assassins, qui semblent effectivement très mal en point. Ils sont actuellement examinés par deux prêtres venus spécialement du Lazaret pour tenter d'identifier la maladie, mais en vain. Pire encore, aucun remède de leur connaissance ne semble efficace.
En termes de règle, pour soigner les patients il faut lancer simultanément un Guérison (Heal, 6e niveau) pour éliminer la cause et un Régénération (7e niveau) pour restaurer les tissus et éviter une « rechute ». Autant dire que peu de prêtres en sont capables, et qu'une épidémie ne pourrait pas être enrayée.
Les aventuriers peuvent tenter d'interroger eux-mêmes les prisonniers mais ils s'apercevront bien vite que ceux-ci, atteints d'une forte fièvre, ne parviennent à balbutier que des phrases incohérentes, en apparence : « Le fléau... brûlant... la mort est sur nous... Pierre maudite... ne pas toucher... poison mortel... »
Le tout noyé parmi d'autres paroles, plus ou moins compréhensibles. On ne peut rien en tirer de plus. Les soins sont sans effet ; les prisonniers tomberont dans le coma un peu plus tard, et mourront deux jours après, les marques horribles sur leur corps n'ayant cessé de s'étendre, provoquant une vive inquiétude chez les gardes.
Le message est clair : la pierre que ramenait Osias semble être très dangereuse. Mais où est-elle maintenant ? Et comment s'en protéger ? Par le cube de verre, peut-être ? Si un mage compétent analyse les éclats de verre trouvés dans la ruelle, il découvrira que le cube était magique, mais qu'une fois brisé, il a perdu ses effets.

Les dessous de l'affaire

Tandis que les aventuriers se livrent à leurs investigations, bien des événements se produisent dans les sous-sols de la Cité sainte, loin de la lumière du jour...
Sous la rue des Abattoirs, la guilde du Poignard sanglant est en effervescence. Le grand responsable des trafics de drogue, un dénommé Lincius, a réuni ses principaux complices, afin de récupérer la drogue que les aventuriers ont en leur possession. De plus, il doit décider du sort de la « pierre qui tue ».
Lincius pourrait très bien éliminer les aventuriers sur le champ (car ils ont découvert trop de choses dangereuses, et il les fait suivre depuis qu'ils ont enquêté sur le port), ou attendre qu'ils aient collecté des informations intéressantes sur la redoutable pierre, qui pourrait devenir, par la suite, une arme dangereuse au profit de la guilde. Pour le moment, elle est conservée au fond d'un puits du Cloaque, afin que personne n'y touche. Plusieurs de ses hommes sont déjà tombés malades et Lincius a dû les exclure de la guilde.
Deux groupes d'espions à sa solde surveillent donc le groupe. Si les aventuriers s'approchent trop de la guilde, ou obtiennent des informations de premier ordre, le pire peut leur arriver. Cependant les deux groupes n'interviendront pas en même temps...

1ER GROUPE
5 humains, assassins niv. 5, CA 6 à 8 selon la DEX, PdV 20, D 1d6+1 (+ éventuellement poison pour le chef), THAC0 19.
2E GROUPE
2 humains, assassins niv. 7, CA 5, PdV 30, D 1d6+1 (+ poison), THAC0 19 ; **1 humain,** guerrier niv. 7, CA 4, PdV 50, D 1d8+3, THAC0 13 ; **1 elfe**, mage niv. 6, CA 8, PdV 15, D 1d4, THAC0 19, sorts : 4 x niv.1, 2 x niv. 2, 2 x niv. 3 (livre de sorts à déterminer par le MJ).

Rien que du beau monde

En ce qui concerne la pierre, Meriss orientera le groupe vers la grande bibliothèque du Nuage, si personne n'a déjà pensé à s'y rendre. Inévitablement, les aventuriers vont être suivis par les hommes de Lincius, mais aussi de Lamb, dont l'enquête piétine, et qui est prêt à recourir à n'importe quel moyen pour trouver de nouveaux indices.
La Bibliothèque matérialiste universelle, merveille de la Connaissance, est l'endroit le plus sûr



pour dénicher des indices sur cette mystérieuse pierre et ses effets. Ce n'est qu'après deux heures d'intenses recherches dans les domaines Minéralogie et Maladies incurables (en compagnie d'un certain Fouineur qui circule innocemment entre les rayonnages et observe tout ce que font les aventuriers), que l'on trouve la référence à un ouvrage du célèbre magicien Irwin, lequel a étudié toutes sortes de pierres maléfiques. Or l'ouvrage ayant été contesté par les milieux intellectuels du Nuage, il se trouve actuellement rangé à la cave. Il va donc falloir aller fouiller de ce côté...

Mais au sous-sol, en l'absence de témoin, les assassins ne resteront pas inactifs. Dès que les aventuriers auront mis la main sur le précieux ouvrage, les hommes du Poignard sanglant se jetteront sur eux ! Le combat est inévitable, et le bruit risque d'attirer du monde. Si l'altercation tourne au désavantage du groupe, faites intervenir Lamb et ses hommes.

Le Premier Fouineur y verra une belle occasion de se faire valoir, même si ses talents au combat n'ont rien d'exceptionnels. N'oubliez pas que dans la mêlée les assassins veulent s'emparer du livre avant tout ! Celui qui le tient sera le premier visé...

Vaincus, les assassins se rendront plutôt que de combattre jusqu'à la mort (le MJ prendra garde au comportement des personnages ; Lamb pourra leur demander des comptes s'ils veulent faire justice eux-mêmes, et cherchera de toute façon à récupérer le livre). Violemment interrogés par le groupe et Lamb, les survivants avoueront leur appartenance au Poignard sanglant. Leurs ordres viennent d'un certain Lincius (ils ne savent pas où est son repaire) et sont transmis par Enshar, un prêtre à la réputation douteuse, affilié au Temple de la Taupe. Cri de dépit de Lamb, car son autorité de Fouineur n'a aucune valeur au sein des Temples de Laelith !



Irrité, le Premier Fouineur emporte alors ses prisonniers, en jurant aux aventuriers qu'ils le retrouveront tôt ou tard. Avec un peu d'astuce, ceux-ci ont pu cependant subtiliser ou échanger le livre d'Irwin avec un autre. On y parle bien de la pierre, citée sous le nom de Fléau de Misgoral (voir le début du scénario). De plus, ils ont maintenant un début de filière qu'il doit être possible de remonter avec l'aide de Meriss.

Sur les traces du Poignard sanglant

Dorénavant, dès que le groupe relâchera un tant soit peu son attention, les lames empoisonnées siffleront dans l'air ; leur élimination devient indispensable pour la sauvegarde de la guilde. Une sortie nocturne dans les bas quartiers n'en sera que plus périlleuse. Au MJ de déterminer les dangers auxquels ils vont devoir faire face...

Meriss connaît (de nom) le prêtre de la Taupe. Le plus difficile va être de l'approcher, car le temple souterrain recèle de multiples dangers. Il s'agit donc de préparer un plan d'action détaillé (les méthodes sont nombreuses, le MJ jugera en fonction des idées des joueurs) : on peut tenter de capturer le prêtre, d'attendre son départ pour fouiller chez lui, le suivre, etc.

Enshar est le principal espion de Lincius. Il sait où se trouve son repaire, mais ne s'y rend que rarement, car plusieurs prêtres-assassins font régulièrement la navette (de jour comme de nuit) entre la guilde et le temple de la Taupe, pour prendre ou donner les informations. Ils sont nettement moins dangereux qu'Enshar lui-même mais les assassins qui filent le groupe viendront les secourir si besoin est.

Le MJ déterminera la force d'Enshar et des messagers selon qu'il désire ou non augmenter la difficulté de cette mission. Chez lui, on trouve un coffre (protégé par une aiguille empoisonnée) contenant une opale noire, 2000 PO, un bracelet de défense, quelques fioles de poison et une carte du port.

La carte indique l'emplacement précis d'un repaire du Poignard sanglant, probablement celui de Lincius. Il est évident que les aventuriers ne peuvent vaincre à eux seuls toute cette section de la puissante guilde. De plus, Meriss refuse de faire appel aux gardes d'élite : l'affaire ne doit pas être divulguée, car la prêtresse tient à la réputation de son Temple. Et l'implication d'Osias, un prêtre du Crâne, dans un trafic illicite, peut la compromettre...

Reste les Fouineurs. Mis au courant, Lamb ne laissera pas passer cette seconde chance, et accourra avec ses plus fins limiers. Sa méthode est simple (et cette fois peut-être, efficace !) : elle consiste en une surveillance permanente et rapprochée du repaire, dans l'échelle des Cordonniers, près de la sinistre rue des Abattoirs. En investissant les maisons les plus proches et en interceptant toute personne suspecte, on doit pouvoir obtenir des informations dignes d'intérêt. Malgré l'apparente simplicité de ce plan, tout n'est pas si facile ; les aventuriers ont été repérés à la Bibliothèque et ils sont peut-être eux aussi surveillés. Ils ne peuvent donc pas participer à cette opération, ce qu'affirmera Lamb en parfaite logique et avec un sourire d'odieuse satisfaction. Le Fouineur a enfin sa revanche !

Tandis que se décident les derniers détails, un garde du Crâne vient apporter à Meriss de Loghin un poignard, retrouvé fiché dans une porte à l'entrée du temple, et autour duquel est enroulé un parchemin. L'origine du message ne fait aucun doute :

« Vous avez découvert notre repaire ? Félicitations ! Mais il est un peu tard, vous n'y trouverez plus rien. Quant à la pierre ramenée par notre défunt ami Osias, nous la détenons toujours. Oh !, n'allez pas croire que nous sommes assez fous pour y toucher ; certains d'entre nous en ont fait la triste expérience. Mais trêve de discours ! Si ce soir à minuit nous n'avons pas la marchandise que devait ramener Osias, et que nous savons en votre possession, vous aurez la mort de tous les habitants du port de Laelith sur la conscience ! »

L'effroyable projet

Le message n'est évidemment pas signé, mais la menace n'en est pas moins sérieuse. Lincius compte utiliser le pouvoir de la pierre pour prendre en otage la population de Laelith. Or, rien ne permet de déterminer comment il compte s'y prendre !

Il va falloir se torturer l'esprit pour trouver comment les citadins peuvent être contaminés par l'horrible maladie que provoque le Fléau de Misgoral, en si peu de temps. La contamination doit se faire par un élément que toute personne peut toucher, qui est répandu et facilement accessible. La réponse se présente presque immédiatement : l'eau ! Non pas celle du lac d'Altalith, mais celle des bassins qui alimentent les bas quartiers de la ville, ainsi que le temple du Poisson d'Argent.

C'est donc au Canal-Rideau, derrière le port du Roi-dieu, que Lincius compte accomplir son forfait. Evidemment, le maître assassin ne sera pas présent et y a envoyé ses complices. Lui-même s'est retranché dans sa demeure secrète, un bateau luxueusement aménagé, au nom d'un riche marchand de ses amis, dans le port de pêche. Bien qu'il soit peu probable qu'il intervienne personnellement, le MJ peut l'utiliser pour achever ce scénario en apothéose : il est assassin niveau 12 et il ne viendra pas seul régler ses comptes...

Au Canal-Rideau, tout a l'air normal et les gardes en poste n'ont rien remarqué de suspect. En fait, les assassins sont passés par les tunnels du Cloaque, et attendent les ordres de Lincius à proximité d'un bassin. A la surface, il faudra l'aide de Meriss ou de Lamb pour que le groupe soit autorisé à descendre aux sous-sols (là où est filtrée l'eau du lac). Mais les assassins les connaissent bien et il tenteront de les surprendre dans une galerie.

LES COMPLICES DE LINCIUS

2 humains, guerriers niv. 8, CA 2, PdV 62, D 1d8+3 (3/2 att/rd), THAC0 12 ;

1 humain, clerc niv. 7, CA 3, PdV 46, D 1d6, THAC0 16, sorts : 5 x niv. 1, 4 x niv. 2, 2 x niv. 3, 1 x niv. 4 (à choisir) ;

2 demi-orques, assassins niv. 5, CA 6, PdV 24, D 1d8 (+ poison), THAC0 19 ;

1 elfe, voleur niv. 4, PdV 8, D 1d6-1 (1/2 att/rd), THAC0 20 (-1 au toucher).

L'elfe est gravement malade car c'est lui qui a transporté la pierre. Elle se trouve dans un petit coffret dissimulé non loin de là. Si les aventuriers sont vainqueurs, ils n'auront guère de difficultés à le dénicher...

Conclusion

La pierre de Misgoral, tant recherchée et convoitée, est enfin retrouvée. Si quelqu'un prend le coffret, il ne sera protégé du terrible « pouvoir » de la pierre que pendant une demi-heure environ. Pire, si la pierre est directement prise en main, la contamination est immédiate : perte d'1d6 points de Constitution par jour (seul un sort de Guérison peut sauver la victime dans les trois premières heures, sinon la personne est irrémédiablement condamnée). Ramenée au temple du Crâne, la pierre de Misgoral sera confiée à Valdenath qui, après consultation des forces surnaturelles, la fera placer dans un énorme bloc de plomb qui sera immergé au plus profond du lac d'Altalith afin que nul ne puisse plus jamais souffrir de cet éternel fléau.

Les aventuriers, à qui Meriss de Loghin, pleinement satisfaite, a remis la récompense promise, auront maintenant à se méfier de tout et de tout le monde : Lamb les considère désormais comme ses rivaux, et Lincius va sans doute vou-

loir se venger. Bien des règlements de comptes en perspective !...

Notes finales

— Aux maîtres de jeu soucieux de « réalisme » : les effets de la radioactivité, tels qu'ils sont décrits dans ce scénario, ne correspondent évidemment pas à la réalité. Cela a été fait afin de préserver le suspense et le sentiment de danger imparable lié à la pierre (du moins pas sans de considérables capacités magiques).
— Aux fanatiques du détail : les plans, les descriptions et les caractéristiques des PNJ ont été sacrifiés au profit de l'histoire et des événements. Le MJ n'aura aucun mal à y remédier.
— Aux amateurs d'aventures à rebondissements : avec toute cette agitation dans la Cité sainte (et en dessous), pourquoi Trevelian, l'Empereur-Démon, n'aurait-il pas été mis au courant de la situation ? Faut-il en dire plus ?...

Laurent Avenel
illustration : Rolland Barthélémy

Un scénario Casus Belli pour
Rêve de Dragon



La ville immobile

Il est important,
pour que ce scénario soit amusant,
que l'équipe des Voyageurs
comporte des hommes et des femmes.



Introduction

Au moment où les Voyageurs sortent du Gris-Rêve, cela fait longtemps qu'ils n'ont vu âme qui vive. C'est le 10e jour du mois du Dragon, c'est-à-dire l'été, et il fait particulièrement chaud. Ils sont dans les steppes d'Everlaste et se dirigent vers le sud. Le terrain est plat à perte de vue. On aperçoit loin vers le nord, les monts des Griffes noires. La végétation est essentiellement constituée de grandes herbes sèches, très hautes. Y faire un feu pourrait s'avérer dangereux.
Les Voyageurs longent une petite rivière, qui offre le seul chemin praticable et évite d'avoir à passer à travers les hautes herbes. C'est le milieu de l'heure des Épées et ils vont bientôt devoir chercher un endroit où passer la nuit. D'autant qu'ils n'ont plus rien à manger et qu'il leur faut chasser ou pêcher. Justement, la berge s'élargit un peu, formant une petite plage, à l'ombre de quelques arbres. L'endroit est relativement dégagé et permet de faire un feu, sans trop de danger.
C'est alors que déboule entre leurs jambes toute la faune des steppes (chassée par le bruit des rabatteurs de Farouchi). Lapins, renards, chiens sauvages, antilopes, lions, tortues, etc. ; tous courent vers le nord. Une aubaine pour la chasse. Aucun animal ne prête attention aux Voyageurs ; ils s'enfuient, affolés.

Première rencontre

Au loin résonnent des bruits de trompes, accompagnés de tambours et de chants, venant du sud-ouest. Si les Voyageurs décident d'aller y voir de plus près en se dirigeant à l'oreille (jet d'Ouïe à 0), ils tomberont sur une trentaine de chanteurs qui hurlent, jouent du tambour et de la trompe, et de faucheurs qui coupent l'herbe sèche et abattent les arbres.
Si par contre les personnages restent sur place et font du feu, ils recevront la visite de deux faucheurs, alertés par la fumée. Dans les deux cas, ils se présenteront aimablement et leur expliqueront leur travail.
Ils sont ici « tout simplement pour dégager cette partie du paysage, au cas où ce serait celle-ci qui arriverait sur la ville de Farouchi. Vous vous rendez compte de la catastrophe, si un arbre venait percuter une maison ? Ce pourrait être terrible ! » Si les Voyageurs les interrogent au sujet la ville, ils seront étonnés et ne répondront que par bribes : « Comment, vous ne connaissez pas Farouchi, la seule ville véritablement immobile ? Vous ne savez donc pas que le paysage est constamment en mouvement ? » « Et bien Farouchi est la seule ville qui peut, certaines nuits, rester immobile pendant que le paysage se déplace sous elle. » « C'est pourquoi nous déblayons un passage. Nous espérons que cette fois ce sera la partie du paysage que nous venons de nettoyer qui viendra sous la ville, car cela fait longtemps que nous n'avons pas été payés. Il y a bien entendu d'autres équipes de faucheurs et ne sont payés que ceux qui ont dégagé le paysage arrivant sur la ville. » « Farouchi est en fait une ville voyageuse. Quel moyen plus agréable de voyager que de rester immobile ? » « Vous êtes des voyageurs sédentaires, je suppose ? Je pense en ce cas que Farouchi vous plaira. Vous pourrez vous y reposer en continuant votre voyage. Il vous est malheureusement impossible de vous y rendre ce soir. L'auberge des Sédentaires ferme à la fin de l'heure des Épées et vous ne trouverez nulle part où dormir. »
Les Voyageurs seront donc obligés de rester sur place pour la nuit. Au début de l'heure du Serpent, tous vont s'endormir, victimes du « Grand Sommeil », après toutefois avoir entendu un grondement et senti le sol vibrer.

Le rêve

Au cours de la nuit, tous les Voyageurs vont faire un rêve commun. Il ne s'agit pas d'un rêve-souvenir d'archétype, mais plutôt d'un rêve prémonitoire. Le rêveur est une mouche qui volette et qui est attirée par une lumière bizarre. Dans un rocher, surmonté d'une rangée de bar- ▷

reaux métalliques verticaux, s'ouvre une grotte aux parois phosphorescentes. A l'intérieur, un grand homme, au visage noble mais dénué de toute expression, vêtu d'une cape noire doublée de pourpre, attend, un bras pendant, une dague d'or finement ciselée à la main. Le rêveur, redevenu lui-même, lui prend le bras qui se détache du corps. Et se servant du bras, il enfonce la dague dans le cœur de l'inconnu. Mais l'homme se retourne et lui révèle un deuxième visage, identique au premier. Son autre bras, qui tient une deuxième dague, se détache. Le voyageur lui enfonce alors de nouveau l'arme dans le corps. En mourant, l'homme a ces mots : « Enfin rêver... »

L'arrivée en ville

Le lendemain matin, les Voyageurs sont réveillés par des cris : « Elle est fraîche, ma laitue, elle est fraîche ! C'est la plus belle, la plus verte, la plus... », « Il est beau, mon poisson, il est beau. Il est dodu, il est beau, il est bon, il est frais, il n'est pas cher ! » Et ainsi de suite...
Ils sont au beau milieu de la place d'un marché et un groupe de gens les montrent du doigt en riant. Mais en regardant autour d'eux, ils s'aperçoivent qu'ils n'ont pas changé de place, puisque la rivière est toujours là, ainsi que le foyer du feu et le bosquet d'arbres. En y regardant d'un peu plus près, on peut tout de même remarquer que de nombreuses branches sont cassées. En se renseignant, ils apprendront que la partie du paysage qu'ils occupaient s'est déplacée sous la ville de Farouchi et que c'est grâce à un Dragon bienveillant qu'ils sont encore en vie...

Farouchi

Chaque maison de la Ville immobile est construite sur un gros rocher (qui est en fait un Pierreux – voir plus loin) de taille variable. Une maison moyenne occupe un rocher d'une surface d'une cinquantaine de mètres carré et d'environ 2 m de haut. Un petit escalier de bois (qui est remonté le soir) permet d'accéder à la porte. Toutes les maisons ont plusieurs étages ; sur un même rocher vivent plusieurs familles. La ville regroupe environ un millier d'habitants. Des jardins suspendus à plusieurs niveaux permettent de faire un peu de culture potagère, ainsi que de l'élevage de volailles et de lapins. Une étable abrite des moutons et des porcs ainsi que quelques vaches et boeufs (une trentaine de chaque), plus un taureau. Le jour, le troupeau paît dans la steppe. Posséder une vache est un signe de richesse car le lait se vend très cher du fait de sa rareté. Il n'y a pas vraiment de boutiques, mais le marché a lieu tous les matins et on y trouve de tout : artisanat, nourriture, herbes, potions, vêtements, etc.
La ville se déplace de temps en temps, deux fois par semaine en moyenne, parfois plus. Elle ne bouge que la nuit, quand tous les habitants sont plongés dans un profond sommeil. Mais ces derniers sont tous persuadés qu'elle est immobile et que c'est le paysage qui se déplace en-dessous, ce qui, en fait, revient au même, tout est relatif. Tous les habitants se prétendent vrais voyageurs et appellent les autres des sédentaires. C'est pourquoi il n'existe pas d'auberge de Voyageurs, mais c'est une auberge de Sédentaires (vous avez compris ?). Le lendemain d'un déplacement, la configuration de la ville change, c'est pourquoi il est difficile de se retrouver, même pour ceux qui y habitent.
Farouchi est dirigée par un baron et une baronne qui se haïssent et exercent le pouvoir à tour de rôle. Pendant que c'est le baron qui gouverne, seuls les hommes peuvent avoir une activité et les femmes doivent les servir et leur obéir. La garde est masculine et vêtue de bleu. Mais quand c'est le tour de la baronne, le lendemain, la situation est inversée. La garde est alors féminine et vêtue de rose. Les relations publiques entre hommes et femmes en sont même réduites au minimum, par peur des répressions, ce qui ne facilite guère la vie.

L'auberge des Sédentaires

Hormis son nom, elle ne diffère pas beaucoup des autres. C'est-à-dire que tant que les personnages offriront un spectacle, ils auront le gîte gratuit (mais pas le couvert). S'ils n'ont pas de compétences de saltimbanques, ils pourront toujours raconter ce qu'ils ont vu dans les parties du paysage qu'ils ont traversées (« en se déplaçant, les pauvres »). Les murs en bois de l'auberge sont vernis et décorés par des outils divers tels que faux, haches, serpes, instruments de musique. Le tout lui donne un petit air rustique fort agréable.

Tarifs de l'auberge : chambre : 3 PB ; repas 2 PB ; verre d'alcool de patate dite « liqueur de marteau » : 5 PE...

Le palais

Le palais est constitué de neuf parties distinctes, car il est construit sur neuf Pierreux différents, hauts de 3 m. C'est pourquoi l'édifice change très souvent de forme, car si ce troupeau de neuf Pierreux se regroupe toujours d'instinct à l'aube, il ne le fait pas toujours dans la même configuration. Si un jour la cuisine est à côté de la salle à manger, elle peut être à l'opposé du palais le lendemain.
Chaque « pièce » possède un étage, auquel on accède par un escalier en colimaçon, et est entourée d'un « chemin de ronde » en planches qui permet d'accéder à la pièce voisine. La salle du trône possède un troisième étage qui est un clocher. Tous les jours, à l'heure de la Couronne, la cloche sonne, annonçant la cérémonie de Passation du pouvoir. Elle consiste en un dialogue entre les époux (séparés par leurs gardes) récité par cœur, sans grande conviction. On peut y assister, d'autant qu'à la fin, celui des deux qui reste écoute les doléances et rend la justice. Il en profite d'ailleurs pour édicter une loi à l'encontre de l'autre ou pour en annuler une. Exemple : « A partir d'aujourd'hui, les hommes ne seront plus obligés de s'aliter lors de l'accouchement de leur femme... » Au milieu de l'heure de la Couronne, la cloche sonne à nouveau, annonçant le changement de pouvoir. On assiste souvent à des retournements de situation au coup de cloche : le mari cocu poursuivant sa femme devient le poursuivi, les hommes sortent de prison pour être remplacés par leur femme (à moins d'avoir commis un acte vraiment répréhensible). En fait, le châtiment le plus terrible est d'être « jeté dans le paysage », autrement dit banni de la ville. La cloche sonne également à la fin de l'heure du Serpent pour annoncer le couvre-feu. Quinze minutes après, tout le monde s'endort, victime des Pierreux (aucun JR possible).
Le palais comporte deux prisons, celle des hommes, gardée par la garde rose et celle des femmes, gardée par la garde bleue. Inutile de dire que si un Voyageur mâle se distingue pendant la période de la baronne, il finira en prison pour une heure minimum, le temps que le calme revienne. L'inverse est vrai pour les Voyageuses. Les deux types de gardes sont suffisamment costauds pour se faire respecter, d'autant qu'ils se feront aider par la population : difficile de résister...
La bibliothèque du palais est accessible à tous, du début de l'heure du Faucon à la fin de l'heure des Épées, moyennant 1 PB de droit d'entrée. On est prié de laisser ses affaires à l'entrée. Elle renferme environ deux mille livres. On peut y

Les légendes de Farouchi

Voici une des légendes qui courent sur la ville de Farouchi, dans une version qui sert à endormir les enfants ou à leur faire peur quand ils ne mangent pas leur soupe.
Il était une fois, au Second Âge, de mauvais nécromanciens jumeaux qui se haïssaient. Chacun n'avait de cesse de trouver de nouveaux sortilèges, d'acquérir plus de pouvoir, pour anéantir l'autre. Ils vivaient chacun dans une tour d'où ils lançaient leurs sorts, et n'en sortaient jamais. Ces jumeaux partageaient le même Rêve et ils se ressemblaient tellement, se connaissaient tellement, qu'à chaque attaque de l'un, l'autre savait déjà ce qu'il allait faire et préparait sa défense, en sorte qu'ils n'arrivaient jamais à s'atteindre. Leur combat ne passait pas inaperçu, car non seulement ils endommageaient sérieusement tout ce qui les entourait, mais en plus, à force de recherches dans le Haut-Rêve, ils se rapprochaient de plus en plus de la Conscience des Dragons. C'est ainsi qu'un beau jour, le célèbre Dragon Farouchinacharo décida d'y mettre un terme. C'était un jour comme les autres : les deux frères se préparaient à lancer un sort visant à faire tomber un pan de montagne sur l'autre, ainsi qu'un deuxième sort de bouclier de protection. Le Dragon arriva au moment où les deux montagnes s'écroulaient.
Profitant de l'occasion, il souffla sur les pierres afin de briser le bouclier et priva les jumeaux de Rêve. Ils tombèrent aussitôt dans un sommeil éternel et disparurent à jamais.
Ce que n'avait pas prévu le grand Farouchinacharo, c'est que son souffle magique donna accidentellement aux pierres le don merveilleux d'Immobilité totale. Remarquant sa bévue, et étant de nature très susceptible, il souffla à nouveau afin que les gens capables de voir le phénomène, donc d'être témoins de son erreur, s'endorment dès qu'il se manifesterait. La ville devient bientôt un lieu de retraite privilégié des vieux Voyageurs.
Une autre version raconte que ce sont les jumeaux qui se sont mutuellement annihilés par de puissants sortilèges.

trouver des ouvrages de botanique, de zoologie, etc., mais également de nombreuses légendes. Chaque livre, étudié pendant dix heures, permet d'augmenter la compétence concernée de +1, avec un maximum de +3. On peut y trouver trois livres de sorts, intitulés en toute simplicité *Oniros*, *Hypnos* et *Narcos*, qui contiennent les sorts des règles. Les bibliothécaires, Sérin et Sérina, ne font que du gardiennage et sont très peu érudits. Naturellement, ils exercent à tour de rôle. Ils surveillent jalousement les livres, imposent le silence et veillent à ce que personne n'emporte rien. Il faut choisir le livre sur une longue liste et c'est eux qui vont le chercher et le ramène. Il est quasiment impossible d'en voler un, ni même d'en arracher une page car la garde en vigueur au palais est tout de suite alertée. Par contre, du matériel d'écriture peut être fourni pour recopier. Ne pas oublier que pour recopier un sort, il faut d'abord l'avoir compris.

La maison abandonnée

Les Voyageurs pourront remarquer une maison abandonnée que personne n'ose approcher car c'est, dit-on, celle d'un vieux sorcier qui est mort depuis des années, et dont on dit qu'il ne dormait pas la nuit. En la visitant, ils trouveront un certain nombre de parchemins de recherche de sorts divers, et dans un tiroir autant de bagues de cuivre que de Voyageurs. Ces bagues sont enchantées et servent à résister au Grand Sommeil. On pourra aussi, au gré du Gardien, y trouver des sorts, des potions ou des objets enchantés... Décrire la maison comme étant particulièrement lugubre, se démarquant bien des autres, afin que les Voyageurs aient d'autant plus l'envie d'y aller voir.

Les principaux personnages de la ville

Le baron et la baronne

TAI 10, APP 09, CON 14, FOR 11, AGI 10, DEX 11, VOL 14, INT 13, EMP 11, ELO 14, REV 12, CHA 09, Mêl 10, Tir 12, Lan 11, Dér 10, Vie 12, End 26, Age 41 ans.

Il y a vingt ans que le couple règne sur la ville, à la suite de la mort des anciens dirigeants. A l'époque, c'était un couple de jeunes amoureux attendrissants. Cinq ans plus tard, au détour d'une configuration particulière des Pierreux, ils accédèrent à une petite pièce où ils découvrirent une partie des livres de l'actuelle bibliothèque, ainsi que deux dagues ouvragées. Chacun en saisit une, et aussitôt leur caractère changea du tout au tout. Ces dagues étaient ensorcelées et le couple fut possédé par une tâche maléfique (voir Les dagues ensorcelées). Ils se mirent à se détester. Cinq années passèrent encore, pendant lesquelles le chaos s'installa. Les notables menacèrent leurs dirigeants d'une insurrection. Pour les calmer, le baron et la baronne annoncèrent qu'ils avaient trouvé un accord, et que chacun gouvernerait à tour de rôle pendant douze heures, de l'heure de la Couronne à l'heure de la Couronne, après une cérémonie de Passation du pouvoir.

Ils sont complètement paranoïaques et constamment entourés de leur garde. Ils refusent de voir qui que ce soit en particulier, ils craignent trop un attentat.

Sérin et Sérina

TAI 10, APP 08, CON 12, FOR 10, AGI 07, DEX 12, VOL 14, INT 11, EMP 11, ELO 12, REV 10, CHA 10, Mêl 08, Tir 12, Lan 11, Dér 10, Vie 10, End 24.

Les gardes

TAI 14, APP 10, CON 14, FOR 14, AGI 13, DEX 12, VOL 08, INT 08, EMP 09, ELO 11, REV 10, CHA 10, Mêl 13, Tir 13, Lan 13, Dér 09, Vie 14, End 28, +dom+2, Prot D6+2.

Compétences : Corps à corps, Epée courte, Hallebarde, Arc, Esquive, Course, Saut, Escalade, Survie en cité et en steppe à +4.

Dercos

Idem le baron. Chef de la guilde secrète des marchands, il souhaite que la paix revienne sur la ville pour que les affaires reprennent.

Les Pierreux

Il s'agit de créatures très frustres, recouvertes d'une carapace ressemblant à un assemblage de moellons, et aux habitudes nocturnes. Dès l'heure du Poisson Acrobate, ils exhalent un puissant somnifère (appelé le Grand Sommeil) qui endort tous les humains dans un rayon de 3 km. Impossible de résister. Ils déploient alors leurs quatre pattes, ouvrent une gueule énorme (2 m de diamètre) au fond de laquelle une lumière phosphorescente attire les insectes dont ils se nourrissent, et avancent à environ 10 km/60 mn. L'intérieur de leur énorme « estomac » est tapissé de sucs poisseux et digestifs (sans danger pour l'homme). Ils sont environ une centaine.



▷

On pourra trouver à la bibliothèque les quelques lignes ci-dessus les concernant, après une longue recherche.
Les estomacs de deux des neuf Pierreux du Palais constituent des tombeaux. Ce sont ceux qui servent de support aux deux prisons (les barreaux du rêve). Dans chaque « grotte », un corps parfaitement conservé lévite à 1 m du sol, habillé d'une cape noire et rouge. Il est assez malaisé de pénétrer dans un Pierreux car celui-ci ouvre et ferme la bouche de façon irrégulière, tout en se déplaçant, mais c'est le seul moyen. Un sort de Transmutation de terre en... ne marchera pas car il ne s'agit pas de vraie roche, mais de matière vivante. Les Voyageurs reconnaîtront immédiatement les hommes dont ils ont rêvé. Les deux corps sont semblables, mais ne sont pas du tout bicéphales comme dans le rêve. Ils sont en état de stase onirique, c'est-à-dire que leur Rêve est suspendu. Rien ne peut les atteindre, sauf la dague du baron ou de la baronne.
Dernière précision, pendant les trois nuits suivant l'arrivée des Voyageurs à Farouchi, la ville se déplacera, et il n'est pas facile d'escalader un rocher qui bouge (Agilité/Escalade à -5)...

Les missions

Le lendemain de leur arrivée, les Voyageurs se feront accoster par un petit garçon, une sucette à la main, qui leur dira de se rendre dans une maison et se sauvera tout de suite en courant. Là, ils trouveront Arella, la suivante de la baronne, qui leur demandera de retrouver un homme appelé Farouchi (comme la ville) pour le compte de sa maîtresse. Elles ne savent pas du tout qui il est, où il est, ni même s'il est dans la ville. Par contre, Arella leur fournira un portrait de l'homme, que les Voyageurs reconnaîtront immédiatement comme étant celui de leur rêve. Ils devront le ramener vivant à la baronne, le plus discrètement possible. Récompense : 50 PO à se partager.



Puis le même petit garçon (avec deux sucettes) les enverra voir Sefimo, l'aide de camp du baron qui leur donnera la même mission (même portrait, l'homme s'appelle Nacharo, même récompense) pour le compte de son maître.
Puis le même petit garçon (avec trois, puis quatre sucettes) les abordera de nouveau deux fois, pour les envoyant à deux endroits différents. Ces deux autres missions leur seront confiées par les capitaines des gardes bleue et rose, qui veulent, de leur propre initiative, récupérer la dague du clan d'en face pour le compte de leur maître (une prophétie dit que celui qui possède les deux dagues acquiert le pouvoir absolu). Bien entendu, il faudra toujours agir très discrètement. Récompense : 5 PO chacun à chaque fois.
(La prophétie est erronée. En fait il faut utiliser les deux dagues en même temps dans le même but : les détruire.)
Enfin (même petit garçon avec cinq sucettes), ils rencontrent un nommé Dercos, un personnage très influent puisqu'il a le monopole des poulaillers et est donc quasiment intouchable. Il leur révélera être le chef d'une guilde secrète des marchands. Ceux-ci en ont plus qu'assez de ces bagarres incessantes entre hommes et femmes, très mauvaises pour le commerce. Une légende parle d'un filtre d'amour qui serait caché quelque part dans la ville. Il leur demande de le retrouver et de le faire boire « aux deux fous qui gouvernent la ville ». Récompense : un avoir de 30 PO sur n'importe quel produit du marché. (Ce filtre existait, mais il a disparu. Si les Voyageurs veulent en fabriquer un, il n'aura aucun effet, l'ensorcellement des dagues étant le plus fort.)
Toutes ces entrevues commenceront par la même question : « Dormez-vous la nuit ? » Car une légende circule disant qu'un jour arriveront des étrangers capables de ne pas dormir et qui feront de grandes choses (il est donc important que les Voyageurs aient déjà trouvé les bagues). Elles se finiront toutes par la phrase suivante : « Bien entendu, si vous ou l'un des vôtres venait à se faire prendre, nous nierons avoir eu connaissance de vos agissements... »
Les Voyageurs se retrouveront donc avec non pas une, mais bien cinq missions, toutes lucratives et toutes plus ou moins en rapport avec leur rêve.
De plus, quelques heures plus tard, toute la ville saura (le petit garçon ne sait pas garder un secret) que les étrangers qui viennent d'arriver acceptent de rendre des services, quel que soit le sexe de celui qui les embauche. Ils se verront alors sans cesse sollicités pour diverses tâches que personne ne veut accomplir. Par ex : porter des fleurs à une femme de la part d'un homme amoureux mais qui a peur que ça se sache (ou vice versa), prouver une adultère, retrouver le felorn de la mère Michel, etc.

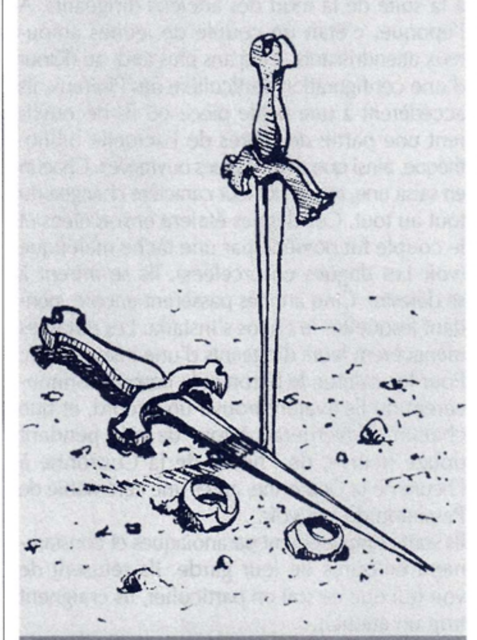
Conclusion

Si le but des Voyageurs est de tuer les deux hommes, il est surtout de leur permettre de se réincarner, et de rêver à nouveau. Le seul moyen de le faire est de leur planter une des deux dagues (peu importe laquelle, elles sont identiques) dans le cœur. Mais pour cela, il faudra soit convaincre le baron et la baronne de les suivre pour le faire (ce qui ne sera pas facile), soit les emmener de nuit, endormis, chacun dans une grotte (pendant que les Pierreux se déplacent) et attendre le matin, soit que deux Voyageurs acceptent de prendre les dagues et de se faire posséder par elles. Dans ce cas, ils deviendront particulièrement dangereux et leurs camarades devront les empêcher de s'entre-tuer.
A la mort d'un jumeau, son corps retrouve brusquement son âge et il disparaît en poussière. Devant cette puissante manifestation du Rêve, toute personne présente devra jouer ses points actuels de Rêve à 0. Une réussite particulière donne une Tête de Dragon.
Les dagues ayant été déchargées, le baron et la baronne seront libérés de l'envoûtement et les remercieront chaudement. Ils leur remettront une récompense de 100 PO et le grand honneur de pouvoir s'installer dans la Ville voyageuse, s'ils le désirent. Ils leur demanderont de garder le secret sur les Pierreux afin de ne pas semer de troubles ni de déceptions dans la ville. Autant conserver la croyance populaire sur « la ville immobile »... ■

Philippe Bonneyrat
illustration : Rolland Barthélémy

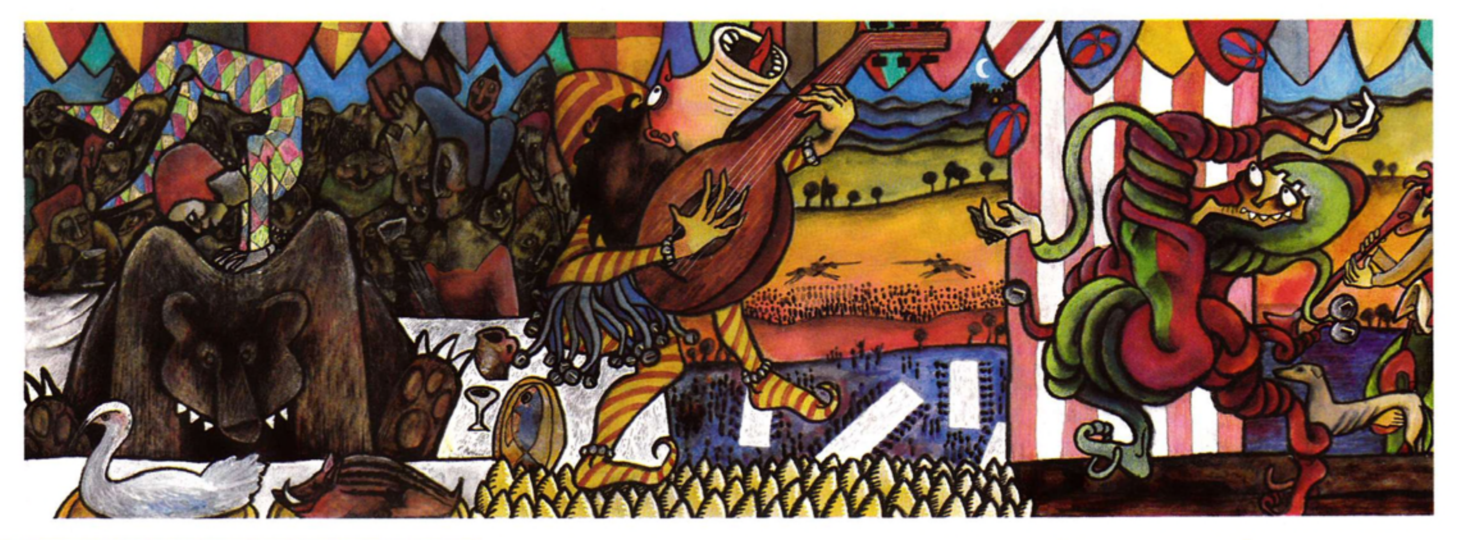
Les bagues enchantées

Elles sont en cuivre. Inertie 21 + poudre de gemme pureté 6, inertie 1.
Enchantement Cité Venin J3, 44 pts de Rêve dont 22 actifs (4 ailes actives) ; Purification : Nécropole de Xotar I6 ; Alliance : Pont de Fah K4 ; Permanence : Sanctuaire mauve L4 ; Autonomie : Lac Laineux L3 ; Résistance au parfum des Pierreux (Narcos, Sanctuaire mauve L4, R-11 r22). Ce sort de Résistance est en fait dérivé du sort Guérison des maladies... Il suffit de passer la bague au doigt, souhaiter ne pas s'endormir et réussir un jet de points actuels de Rêve à -4.



Les dagues ensorcelées

Ces dagues ont été créées par les jumeaux nécromanciens dans le but de leur rappeler à chaque instant leur haine de l'autre. Elles rendent une aura positive lors d'une Détection d'enchantement, mais il est impossible de deviner quels sorts ont été posés dessus, à part qu'il y a du Thanatos. De plus, elles sont inaltérables. Rien ne peut les endommager, ni physiquement, ni magiquement. Apparemment, elles bénéficient de nombreuses écailles de protection.
La Grande Griffe comporte la tâche suivante: «Tue Farouchi (ou Nacharo) et empêche quiconque de me tuer.» Elle imprime dans la tête de sa victime l'image de l'homme ciblé et une connaissance innée de l'identité du possesseur de l'autre dague. Cette griffe est d'un modèle un peu spécial, car elle ne vise que le corps actuel et non les archétypes futurs.
Les dagues perdront tout pouvoir magique dès la mission accomplie.
Le baron et la baronne en possèdent chacun une, qu'ils portent constamment sur eux et ne cessent de tripoter à toute occasion. Ils sont soumis à la haine suscitée par les armes mais elle ne les pousse pas à assassiner leur conjoint car il n'est pas la cible prévue par la tâche.
Les Voyageurs reconnaîtront tout de suite les dagues comme étant celles de leur rêve.



Aide de jeu

Dies Festus
La fête médiévale



Le propos de cet article est de vous faire découvrir les multiples facettes des réjouissances médiévales. Elles sont décrites séparément mais rien n'interdit que plusieurs d'entre elles aient lieu en même temps et au même endroit (exemple classique : un tournoi et un banquet). A la fin de chaque mini rubrique, une note ludique vous donnera une indication de jeu visant à intégrer cet élément dans vos campagnes. Que ce soit dans des jeux « historiques » ou médiéval-fantastique, on a toujours besoin d'agrémenter ses parties d'interludes pleins de vie (rencontres, repos, débuts de nouvelles aventures, catastrophes en tout genre...).

La fête en général

Il faut bien comprendre qu'au Moyen Age, si les « vacances » telles que nous les connaissons n'existent pas, le calendrier liturgique offre plus de quatre-vingt-dix jours de fête religieuse (plus fréquentes en hiver et au printemps), sans parler des occasions de relâche comme l'ouverture d'une foire, la fin des moissons, les vendanges, un mariage chez des particuliers, etc. La fête est donc avant tout sacrée, mais c'est aussi un moment de détente, une soupape de décompression, un rassemblement massif générateur d'exaltation, un jour en marge des autres où naît une sorte d'immense fraternité. Et si elle a pour objectif de sacraliser le temps qui lui est imparti, elle est toujours la porte ouverte à tous les excès et au renversement autorisé de l'ordre établi (nous le verrons plus particulièrement avec la fête des Fous).

De plus, il faut garder à l'esprit qu'au Moyen Age, des éléments très divers cohabitent ; qu'ils soient archaïques, païens, gréco-latins, populaires ou chrétiens, aucun ne manque à l'appel. Ainsi, on peut citer le cas de la Bretagne, bastion du catholicisme, où se côtoient des croyances populaires primitives, un polythéisme gallo-romain, un catholicisme hérité du Bas-Empire et un christianisme spécifiquement celtique !

Dans un souci d'intégration et d'efficacité, l'Église a copié son calendrier liturgique sur d'anciens calendriers païens avec quasiment la même suite de célébrations qui ont toujours rythmé la vie des hommes, de la naissance à la mort. C'est pour la même raison qu'elle a fait construire nombre de ses lieux saints sur d'anciens lieux de culte païens. La fête devient donc le creuset complexe de ces associations tacites où détail de plus, les marchands du temple ne sont pas en reste. En effet, il n'y a pas de fête sans quelques étals d'artisans proposant leur production...

Pour résumer et frapper les imaginations, on pourrait dire qu'au Moyen Age le 25 décembre n'est plus, comme au temps de Rome, la fête du dieu Bacchus, mais on s'écrie encore, en sortant de la messe, « Aguilanneu ! » comme le faisaient les druides celtes.

Note ludique. Pendant la fête, les langues se délient autour d'un verre ou pendant une partie de dés... les gens se laissent aller. Vos personnages pourront ainsi découvrir les étranges pratiques religieuses de ce village en liesse et secourir peut-être quelques innocents, vedettes involontaires de sacrifices innommables.

Les tournois

Ils ne sont pas à proprement parler une fête mais ils sont toujours organisés à l'occasion de l'une d'elles (que ce soit pour un mariage, un adoubement) et sont le prélude de festivités qui durent plusieurs jours. Joute à cheval, combat à l'épée chez les nobles ; joute aquatique, lancer de couteau, lutte à mains nues ou au bâton chez les gens du peuple ; c'est le moment idéal pour se montrer le plus fort. Que ce soit pour faire honneur à une Dame et à sa couleur que l'on porte, pour la petite Marie que l'on voudrait bien épater, ou encore pour remporter les prix de valeur réservés aux plus courageux (il faut bien manger), la hargne de gagner est impressionnante. Violence et passion sont au rendez-vous de ces activités. On y retrouve toute l'essence de la fête : l'instant initiatique où les plus solides s'affirment et les *outsiders* se découvrent.

Note ludique. Vos personnages pourront y montrer, à qui de droit, ce dont ils sont capables et ainsi être les candidats choisis pour de nouvelles aventures. Mais, pour changer un peu, l'un d'eux pourra également en profiter pour essuyer une dette d'honneur ou se lancer dans une belle, mais très difficile (bien sûr), histoire d'amour courtois.

Les banquets

Le banquet est toujours au centre de la fête quelle qu'elle soit. Banquet de nobles, ou de manants (dans une bien moindre mesure, bien sûr), c'est le moment de sortir les plus belles pièces de viandes, les meilleurs poissons, les fruits les plus variés. En guise d'assiettes on mange sur des tranchoirs, sortes de pains très plats qui, coupés en deux, servent à déposer les viandes et la sauce. A la fin du repas, ils sont donnés aux pauvres ou au bétail. Ce n'est qu'au XIIe siècle que les châtelains découvrent l'usage de la fourchette à deux dents.

Les troubadours (du sud de la France, le pays d'Oc) ou les ménestrels (du nord, le pays d'Oïl) chantent et content, font mille pirouettes et extravagances pour le plaisir de leurs hôtes. Chez les manants, les musiciens sont rarement présents mais les chansons et les danses ne manquent pas ! Les chants graves des hommes et les voix aiguës des femmes entonnent des mélodies populaires et l'on danse à en perdre le souffle, en marquant la cadence en claquant des mains et en frappant le sol avec ses pieds.

Note ludique. Le banquet (surtout chez les nobles) réunit en général tout ce qui « compte » dans la région. Pour une révélation, un scandale, une entrée remarquée (à vous de voir dans quel sens), on ne fait pas beaucoup mieux. C'est aussi un moment de grande magnanimité pour le seigneur local qui, le ventre bien rempli et les oreilles charmées par les chants, peut avoir des élans de bonté.

La fête des Fous et le carnaval

Ah, la très intéressante coutume ! L'illustration même du principe selon lequel la fête est un renversement « solennel » des principes établis. Mais aussi celle du mélange des éléments culturels et religieux dont nous avons parlé précédemment.

Le moinillon se déguise en évêque, le pauvre en roi, le bourgeois en brigand. On investit l'église qui devient lieu de réjouissances bruyantes et souvent d'assez mauvais goût, les rues des villes retentissent de chants plus ou moins harmonieux et de danses sauvages. Ceux qui n'ont pas choisi de revêtir le costume qui ne sera jamais celui de leur vie de tous les jours, se déguisent en animaux, souvent fantastiques. Il faut faire du bruit par tous les moyens, bien boire et bien manger car demain on entre dans la difficile période de Carême. Alors avant les privations, c'est l'orgie. On a aussi fabriqué une immense représentation grotesque en paille d'un homme, qui sera promené à travers toute la ville pendant la durée de la fête. Les habitants se défouleront sur lui, le rendront responsable de tous les maux de l'année. A la fin de la fête, il sera brûlé dans un grand feu de joie : les malheurs seront exorcisés, l'avenir ne pourra être que meilleur. L'Église ferme les yeux, mais à partir de la fin du XIII[e] siècle, elle commence à sévir et à interdire ce type de pratiques, trop « manifestement » païennes.

Note ludique. Pendant la fête des Fous ou le carnaval, vous pouvez plonger vos personnages dans un monde baroque et hors du temps où tout est possible. Maintenant imaginez que quelqu'un ait décidé de se débarrasser d'un témoin compromettant en l'enlevant et en le glissant, drogué, dans le mannequin du carnaval quelques heures avant que celui-ci ne soit brûlé. Vos personnages devront tout faire pour le récupérer, s'exposant alors à la vindicte populaire décuplée et rendue incontrôlable par cette fête échevelée.

Le charivari

Le charivari est un élément constitutif de beaucoup de fêtes et de « l'animation » de la vie au Moyen Age. C'est un élément dynamique et fédérateur comme peut l'être la fête. Les jeunes garçons des villages se regroupent en société de « bacheliers » et sont en charge d'organiser des petites animations au sein des villages. Ce sont eux aussi qui se chargent d'accueillir les jeunes femmes extérieures à la communauté et qui viennent épouser l'un des leurs. Bravades (exercices de force ou d'adresse), chansons, mini carnaval, sont alors organisés en l'honneur de la nouvelle venue. Mais ce sont également des censeurs qui voient d'un mauvais œil les liaisons adultères et les veufs qui se remarient. Sous les fenêtres de ces gens, ils font du charivari, c'est-à-dire beaucoup de bruit, et finissent toujours par enlever l'homme fautif, l'enduire de glu et de plumes (tiens, tiens...) pour lui faire faire le tour du village. Cette pratique bien cruelle prend alors des airs de fête, comme un rite de cohésion de la cellule villageoise.

Dans les grandes villes (comme Paris au XII[e] siècle), on trouve des étudiants, qui portent tonsure et sont donc clercs, mais qui ne vivent que pour la fête et l'excès. Si vous les rencontrez dans un cabaret, vous pouvez être sûr de ne pas passer une soirée tranquille. Leur mot d'ordre est triple : du vin, des filles, des dés à jouer, et ils ne prétendent respecter aucune loi si ce n'est la leur qui est « Faire la foire en tous lieux, en tous temps ».

Note ludique. Les « bacheliers » et leurs pratiques pourront représenter une opposition de taille face à vos personnages, ou une aide irremplaçable s'ils parviennent à l'obtenir (tâche ardue). Ce sont des garçons sûrs de leur fait, irrespectueux et violents. En ville, les jeunes étudiants seront moins difficiles de contact mais totalement imprévisibles. Ils seront parfaits pour égayer en toute saison les rues et les cabarets de vos parties !

Fêtes agraires et fêtes de confréries

Le Moyen Age est resté longtemps détaché du décompte précis du temps comme nous pouvons le connaître. Ce n'est pas le temps abstrait des horloges qui rythme la vie, mais le temps des nuits et des jours qui grandissent, des travaux qui reviennent et des fêtes religieuses annoncées par l'abbé. L'homme a l'âge de ses capacités (l'âge de se marier, de travailler, de mourir...) et l'année s'écoule, ponctuée pour les manants par les réalités agraires. Les semailles, les moissons, les vendanges, les foins... sont autant de raisons, une fois le travail terminé, de se réunir au village, ou même entre villages, pour faire la fête. Moments de détente et de ripailles où l'on se repose du travail exténuant des champs.

A partir du XII[e] siècle, s'épanouissent dans les villes les confréries, associations religieuses par métiers, constituées de bourgeois désireux de se réunir dans une communauté d'esprit et d'entraide. Ces confréries organisent également des processions vers le lieu sacré où réside leur saint protecteur, et c'est toujours l'occasion de montrer leur générosité en organisant des réjouissances auxquelles sont conviés tous les habitants de la ville. Elles sont également à l'origine des « mystères », représentations théâtrales données sur le parvis de l'église et qui mettent en scène de façon didactique les grands moments des Saintes Écritures.

Note ludique. Un confrère a beaucoup insisté pour que soit organisée l'une de ces fêtes. C'est un traître qui veut profiter de l'occasion pour passer des informations confidentielles aux ennemis héréditaires de la ville. Espionnage au Moyen Age sur fond de fête, vos personnages devront choisir entre poursuivre l'affreux ou se régaler de ces mets délicieux dont ils ont fini par oublier le goût...

Les grands moments de la royauté

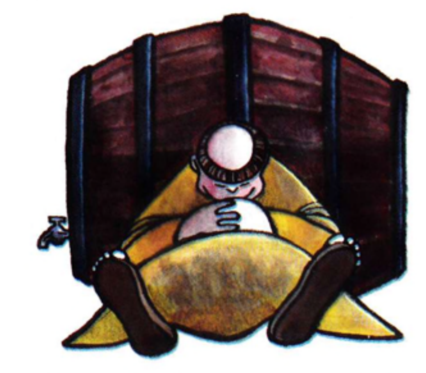
Entrée dans une ville, mariage, naissance, obsèques, victoire militaire et autres événements d'origine royale sont les plus grandes occasions de fête qu'il soit donné de connaître au Moyen Age. Ainsi l'entrée d'un prince dans une ville donne lieu à une grande cérémonie connue sous le nom de la « jonchée ». Les rues sont parées de banderoles, les bourgeois exposent à leurs fenêtres des étoffes rares et de la vaisselle précieuse. Les habitants de la ville, massés tout le long du parcours royal, lancent sur la chaussée des fleurs et des joncs.

La famille royale se doit de toujours faire grand et beau. Ces fêtes sont la vitrine à travers laquelle observent, sans indulgence, les habitants du royaume mais aussi les royaumes voisins. Il faut impressionner pour être respecté, et la générosité est une vertu princière. La nourriture, les boissons, les réjouissances de toutes sortes ne doivent en aucun cas manquer, et chaque fête doit surpasser la précédente. C'est également souvent le moment privilégié d'une trêve accordée à tous.

Note ludique. Le roi est menacé. On sait de source sûre que le baptême de son premier fils sera le moment choisi par ses adversaires pour l'éliminer lui et peut-être même son héritier. Au milieu de la tourmente colorée de la fête, faire échouer le complot ne sera pas chose facile.

Les processions et les pénitences

Chaque année, villes et villages célèbrent en procession leur saint protecteur. C'est l'occasion de faire sortir les reliques et les objets sacrés des lieux consacrés, pour leur faire traverser toute la ville qui se trouve ainsi « sacralisée » pour une année durant. Après le recueillement des habitants qui se prosternent devant les objets très saints et les malades qui viennent implorer l'aide de Dieu, on fait place à une fête plus profane, où ripailles et danses célèbrent à leur manière la prospérité promise par le saint protecteur.



Mais l'on peut également mettre dans la famille des fêtes les processions des jours de malheur et les pénitences publiques des flagellants. Car la fête n'est pas seulement un moment de réjouissance, elle peut être triste tout en gardant sa définition propre de rassemblement massif, générateur d'exaltation. Pendant les périodes





d'épidémie ou de famine, des milliers d'hommes, de femmes, d'enfants, de vieillards plus ou moins valides, déambulent pour implorer le pardon de Dieu ; ou des hommes plus extrémistes arpentent les rues en se donnant de violents coups de fouet pour racheter les fautes de leurs contemporains. Se dégage alors une communion d'âme, une émotion, qui vaut celle des fêtes gaies. Et, comme toujours dans ces moments de grande désespérance, à quelques pâtés de maisons de là, d'autres choisissent de dépenser leurs derniers sous pour organiser de vastes orgies, comptant ne pas passer sans plaisir les derniers moments qui leur restent à vivre. En fait, laquelle de ces deux fêtes est la plus triste ?...

Note ludique. Dans la ville où vos personnages ont trouvé le repos, une terrible sécheresse a rendu la vie très difficile. Les flagellants appellent dans leurs rangs toutes les bonnes volontés pour contrer la colère de Dieu. Ce sont en fait d'infâmes sorciers sanguinaires qui sacrifient les nouveaux arrivants. Vos personnages auront-ils le cœur de laisser cet affreux commerce continuer ? Pourtant les flagellants sont respectés, protégés et tout particulièrement par le seigneur local...

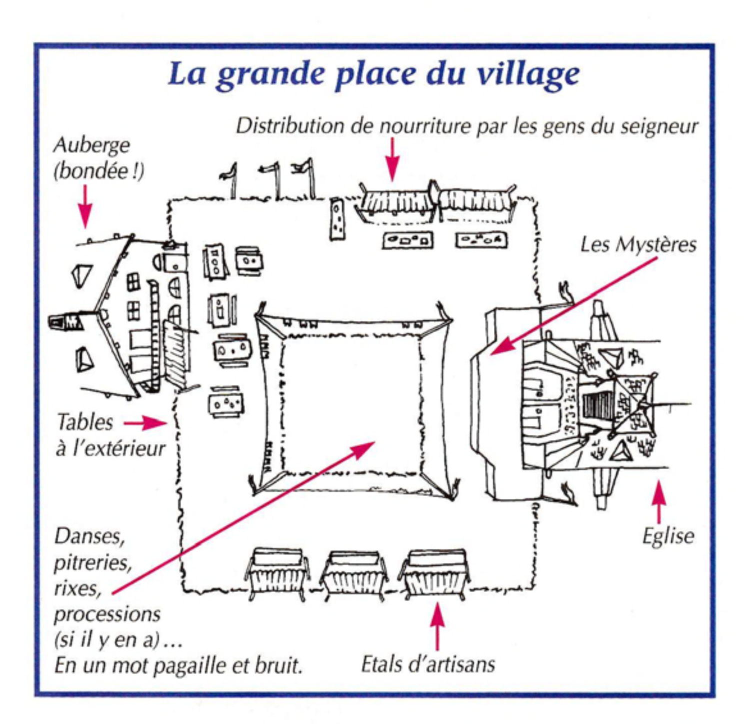
Les fêtes privées

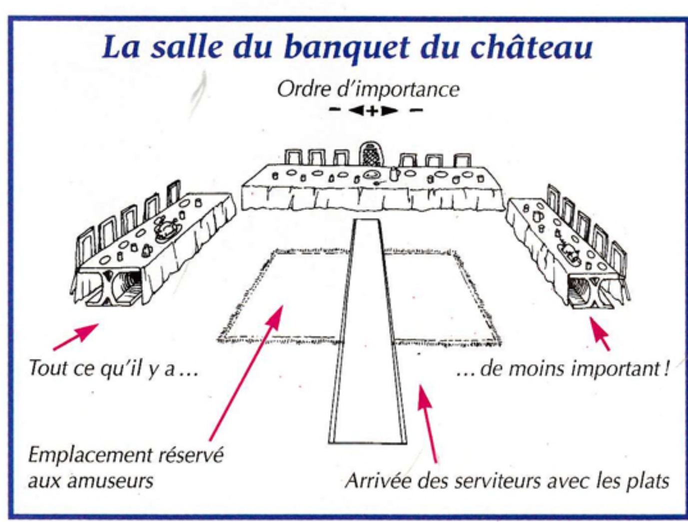
Bien sûr, quand un particulier se marie, baptise un enfant ou enterre un parent, il n'organise pas une fête pour tout le village. Il y a donc, en plus de toutes les réjouissances massives, celles qui réunissent la famille, voire les amis les plus proches. Excellente occasion pour que l'un de vos personnages retrouve le cousin haï qui est devenu le lieutenant de l'infâme percepteur des impôts qui s'est marié avec son ancienne petite amie qui depuis est très malheureuse... En un mot, une excellente occasion pour faire une belle histoire de famille pleine de rebondissements, si vous êtes fatigué des quêtes héroïques et des chasses au dragon en tout genre.

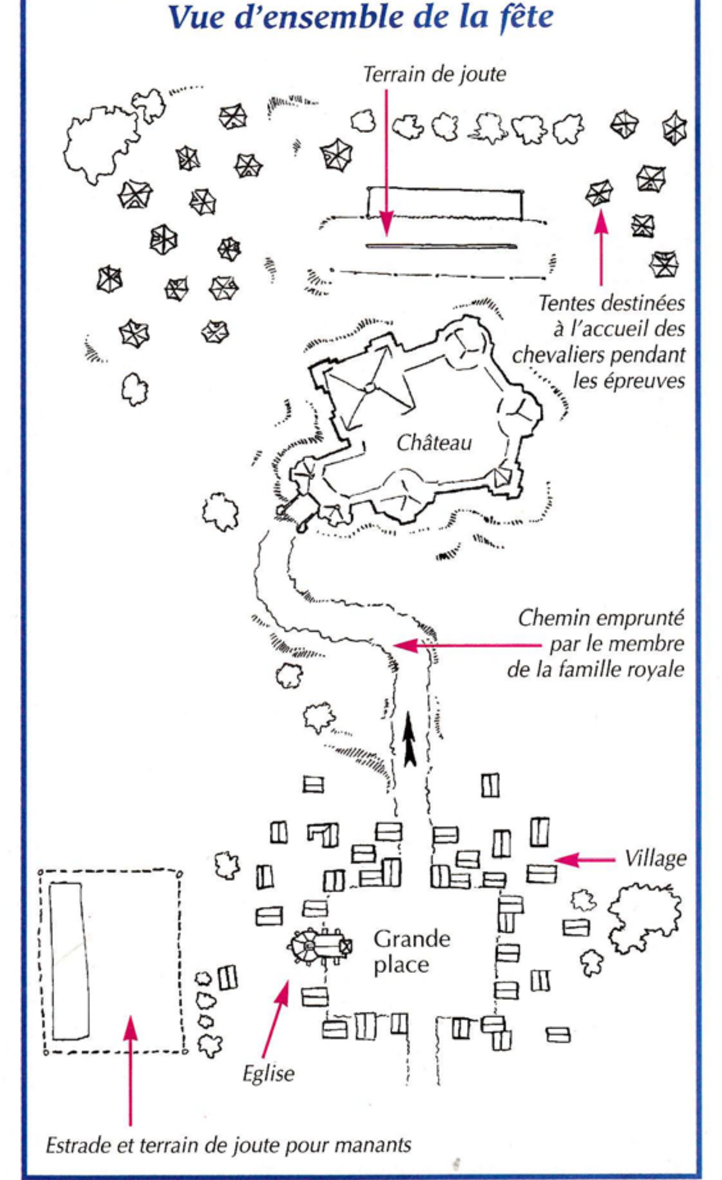
Et maintenant à vous de faire la fête

Voici maintenant, quelques plans qui présentent la configuration possible d'une fête donnée par un grand seigneur d'une région en l'honneur de l'arrivée d'un membre de la famille royale. Vous y trouverez les activités des nobles et celles du petit peuple et vous pourrez faire évoluer vos personnages dans ces différentes parties en quête d'informations, d'employeurs, de matériel ou tout simplement d'un peu de bon temps mérité s'ils sortent d'une aventure particulièrement éprouvante. ■

Nathalie Achard
illustration : Pascal Tetrel
plan : Cyrille Daujean









Gazette galactique

Hello!, voici la Gazette galactique, de retour pour vous donner des nouvelles de la Guilde des Megas, de l'Assemblée galactique, des mondes parallèles, sans oublier les inévitables états d'âme des auteurs et des joueurs.
Cette première Gazette nouvelle formule puise sa matière dans les diverses questions et commentaires laissés sur le mur Mega du 3615 Casus.

Errata

Avant toute chose, je rappelle que, *mea culpa*, Mega3 recelait divers *bugs* gracieusement offerts par la loi de Murphy, et qu'ils ont fait l'objet d'un errata publié dans CB 71, disponible soit par correspondance (voir page 103), soit dans la plupart des boutiques de jeu. Les principales erreurs et omissions portaient sur : trois formules de talent erronées, la vitesse (Réflexe+score taille), le hobby, les feintes, l'esquive (A1 mains nues, et non A1 esquive...), les arts martiaux, les points de vie (lire Volonté, en non Vitalité), les fusils à plasma (20d6), les familles d'armes, la colonne x des armes à feu (distance mini de la cible).

Mega version hard ?

La version hors-série Casus de Mega3 est à peu près épuisée. Elle a même été indisponible quelques temps, tout le tirage ayant été dévoré par un surplus de demande en boutique. Le numéro étant maintenant retiré des kiosques, nous en avons récupéré des exemplaires en retour, mais pas tant que ça, et si vous en voulez, il faudra vous dépêcher. Vous pouvez aussi attendre jusque vers mars-avril (disons avril...), où sortira la version Jeux Descartes de Mega. Cette version sous couverture cartonnée fera plus de 200 pages, et contiendra :
— Les règles de Mega3 ;
— Un supplément de background d'une trentaine de pages ;
— Une campagne complète : *Le voleur d'Ygol* ;
— Quelques fiches vierges pour simplifier le travail du MJ (fiche de PNJ, de vaisseau, de créature...).
Le supplément de background doit beaucoup lui aussi aux messages laissés sur le mur Casus, et répondra à nombre de questions telles que les revenus des Megas, le prix et l'usage des armes ou de certains équipements mentionnés dans le matériel de mission et non explicités. On y trouve aussi les hauts lieux de l'AG, qui auraient dû se trouver dans le chapitre D7, ainsi que des zooms sur les bases de la FRAG et de la Garde galactique, sur la vie à l'intérieur de la base des Megas de Norjane, sur l'usage des prothèses, etc.

Psy et magie

Quelques joueurs demandent des précisions sur le sens ou la portée exacte de certains pouvoirs psy ou magiques. Il est vrai que nous avons laissé à l'appréciation du MJ les pouvoirs exacts des élémentaires ou des divers sorts. Il est exact que les MJ peu accoutumés aux univers médiévaux auront un peu de mal, tandis que ceux qui veulent des cadres définis avec précision sont laissés dans le vague. Mais la nature même de Mega permet au MJ d'entraîner ses joueurs dans un univers magique où les élémentaires possèdent certains pouvoirs, puis dans un autre univers où ils existent également, mais avec des pouvoirs et des limites différents.
Le système de magie et les listes de sorts sont très proches de ceux développés pour Sang-Dragon, un jeu de la série Simulacres qui devait paraître dans le courant de l'année 92 mais fut retardé, et aurait pu servir de référence. Pour plus de précisions, il vous faudra attendre la parution de SangDragon, ou d'un prochain supplément pour Mega.
D'autres joueurs font la remarque que le système est un peu lourd, que la création de sort prend du temps, que la progression des personnages magiciens est lente. Il s'agit là d'une volonté délibérée, afin de combattre la magie presse-bouton. Considérant qu'avec ma flemmardise et mon état zombiesque quasi permanent, j'arrive à utiliser ce système, il me semble que la magie n'est pas au-delà de vos forces, ô vénérés joueurs. Mais, un moyen d'en simplifier l'usage, comme cela est suggéré, consiste pour le MJ à définir lui-même des sorts cohérents avec les règles, aux caractéristiques finies, peut-être même avec une portée ou des effets bien précis, et non variables comme la règle le permet. En restreignant les possibilités, on gagne en fluidité, et le MJ maîtrise la portée des pouvoirs dont disposent les personnages.

Engins spatiaux

Des joueurs demandent des silhouettes de localisation pour les vaisseaux. Des fiches types figureront dans la version à paraître chez Jeux Descartes. Mais ce ne seront que des fiches types : compacts ou modulaires, étirés ou ramassés, les vaisseaux peuvent prendre virtuellement n'importe quelle forme, et leurs diverses fonctions disposées au gré des utilisateurs...
Par contre, deux informations manquaient dans le hors-série Casus : les capacités de tir auto des divers vaisseaux, et les dégâts de la torpille la plus courante, le Dard d'argent. Les voici.

Tir auto des vaisseaux

Le tir automatique d'un vaisseau dépend du nombre d'adversaires. En effet, si une partie de la mémoire de l'ordinateur de bord est réservée à cette tâche, il serait trop coûteux qu'elle soit plus importante que nécessaire. Or en cours de combat, l'ordinateur gère à la fois les manœuvres scabreuses voulues par le pilote, les distorsions de champs gravifiques qui en découlent, les boucliers, les sondes diverses, la détection et la réparation des avaries, plus en général un calcul ardu de trajectoire en Triche-Lumière. Dans ces conditions, il lui est encore possible de deviner efficacement les feintes d'un attaquant solitaire ou de deux, mais dès qu'il y en a plus, ses capacités de calcul plafonnent.
Pour cette raison, les gros vaisseaux disposent de calculateurs auxiliaires (parfois des droïds spécialisés), de préférence localisés dans des zones différentes. Dans ce cas, le nombre de calculateurs indiqué donne aussi le nombre d'adversaires que le vaisseau peut affronter à son niveau de tir auto normal. Ce niveau de tir baisse de 1 point pour chaque adversaire supplémentaire.
Par exemple, le yacht Shangrila de l'actrice Nuvalahe d'Archiraz, le *Squale écarlate*, disposait d'un calculateur de niveau de tir auto égal à 12, mais possédait un droïd copilote pour le seconder. Contre 1 ou 2 adversaires, le *Squale* combattait au niveau 12 ; contre 3 attaquants, au niveau 11 ; contre 4, au niveau 10, etc.

Tir auto des vaisseaux mentionnés dans la règle

Shangrila : calculateur : 1, tir auto : 12.
Scorpion noir : calculateur : 1(+2 auxiliaires maximum), tir auto : 10.
Bright Beauty : calculateurs : 3 (+4 auxiliaires maximum), tir auto : 12.
Zool Mehtem IV : calculateur : 1, tir auto : 10.
Proxima LB112 : calculateur : 1, tir auto : 8.
Croiseur impérial : calculateurs : 65 (1 par tourelle), tir auto : 12.
North Star V : calculateurs : 5, tir auto : 10. Les deux tourelles paralysantes sont « manuelles ».
Koyamm Hrashi KZ-Y2 : pas d'armement.
Zool-ad-Kool 5 : calculateur : 1, tir auto : 8.
G&T BPL2 : calculateur : 1, tir auto : 6.

Dégâts des torpilles

Voici les trois modèles les plus utilisés. Les principales raisons de trouver l'une ou l'autre sur un vaisseau sont bien sûr la richesse du propriétaire, mais aussi son sens tactique : vaut-il mieux avoir plusieurs chances avec des torpilles faibles, ou une seule avec une torpille puissante ?
Poisson fatal : dégâts : 100 +1d10x10, prix : 3 000Ω.
Sourire éclatant : dégâts : 60 + 1d10x20, prix : 6 000Ω.
Dard d'argent : dégâts : 300 + 2d10x20, prix : 10 000Ω

Didier Guiserix

Tout faire, mais pas n'importe comment !

Depuis la création de Simulacres, les règles de ce jeu de rôle sont dans le «domaine public», c'est-à-dire que tout le monde peut créer des suppléments commerciaux pour ce jeu, sans autre forme d'autorisation. Néanmoins, ce qui est vrai pour Simulacres ne l'est pas pour d'autres jeux, et ce n'est pas non plus parce que les droits en sont libres que l'on peut appeler jeu de rôle n'importe quelle publication. Voici donc pêle-mêle quelques réflexions sur ce qu'est un jeu de rôle, les droits dérivés et les dernières parutions d'amateurs...

Jeu de rôle complet ou supplément ?

La notion d'univers, de supplément, ou de jeu de rôle complet, n'est pas toujours évidente. En fait, un jeu de rôle est constitué, dans mon esprit, par : les règles de simulation (sinon c'est du théâtre et pas du jeu), des règles de création de personnage (c'est la notion de « complet » qui permet de jouer plusieurs aventures avec plusieurs personnages dans le même univers), et une toile de fond (description de l'univers, en termes génériques et parfois en termes de technique de jeu, souvent désignée par l'anglicisme *background*).

La plupart des suppléments amateurs que j'ai reçus récemment comportait une partie background et le rappel des règles de simulation (photocopié d'après le hors-série *Simulacres*) mais pas de règles de création. Si elles manquent et qu'il n'y a pas de personnages précréés pour jouer les scénarios, la possession de *Simulacres* est indispensable : il s'agit donc d'un supplément. Il devrait donc être précisé qu'il s'agit d'un supplément nécessitant le jeu de base. Et finalement, il était alors inutile de faire le rappel des règles de simulation.

Les Univers publiés par Descartes Editeur ont un intitulé, par ma faute, peu clair. En fait *Cyber Age* et *Aventures Extraordinaires & Machines Infernales* (*AE&MI*) ont été dénommés Univers bien qu'étant chacun un jeu de rôle à part entière. Mais ils ne comportaient pas d'article expliquant ce qu'est un jeu de rôle, ce qui les destinait à un public averti. Par contre, *Capitaine Vaudou* contient ces explications, même si elles sont écrites de façon sommaire, il s'agit donc bien d'un « jeu de rôle complet *Simulacres* ». Vous avez suivi ?

Simulacres ou pas ?

Maintenant voyons le cas d'un jeu comme *Alienoïds* (la version indiquée Univers *Simulacres* sur la couverture). Il s'agissait d'un jeu de rôle à part entière, reprenant des règles de *Simulacres*, mais en modifiant aussi de nombreuses, dont certains des principes de base. Il aurait mieux valu marquer dessus : règles développées à partir de *Simulacres*. De toute façon, la question ne se pose plus, la nouvelle édition d'*Alienoïds* possédant désormais des règles propres (voir Têtes d'affiche).

En fait, si vous choisissez de modifier les mécanismes de base du jeu, vous en avez tout à fait le droit, il ne s'agit plus d'un jeu vraiment *Simulacres*. C'est pourquoi certains jeux, comme *Le Vol d'Icare* ou *Bernard & Jean*, ont le logo Simulacres, les auteurs nous ayant demandé « l'officialisation » de leur travail, ce qui garantit que les règles de base restent bien les mêmes. Le consommateur sait donc bien ce qu'il achète.

Enfin, certains suppléments me sont parvenus, souvent intéressants par leur toile de fond, leurs informations, mais n'ayant pas la moindre ligne consacrée à comment les utiliser avec *Simulacres*. Il s'agit donc d'une aide de jeu, certes peut-être d'un grand intérêt, mais qui devrait comporter la mention « Pour tout jeu de rôle multigenre » plutôt que « Pour *Simulacres* » (ou bien les auteurs espèrent-ils ainsi avoir les faveurs de cette tribune ?).

Droits de propriété intellectuelle

Si les droits d'un système de jeu peuvent être libres (ceux du Basic Role Playing de Chaosium ne le sont pas mais pourraient l'être) il n'en est en général pas de même pour les créations d'univers littéraires (comme *Le seigneur des Anneaux, Elric le Nécromancien*...) ou même ludiques (Glorantha, le complexe Alpha...). Il est donc formellement prohibé de vendre des suppléments pour tel ou tel jeu, telle ou telle œuvre, sans l'aval des éditeurs, auteurs ou ayant droits... Il existe néanmoins une tolérance vis-à-vis des fanzines, publications à très faible tirage, qui ne sont pas exclusivement consacrés à un seul jeu ou thème.



Des exemples, des exemples...

Nous avons reçu récemment, et dans le désordre (voir aussi la rubrique des nouveautés des Nouvelles du Front) :

- **Dream Lagoon 2006**. Il s'agit d'une aide de jeu décrivant un monde à technologie avancée, mais non cyberpunk. Un univers donc assez proche des James Bond les plus technologiques. Malgré la photocopie des règles de *Simulacres*, il ne semble pas que ce supplément soit particulièrement destiné à ce jeu puisqu'il ne propose quasiment aucun détail de technique de règles. (37 pages A4, hors règles *Simulacres*, disponible chez M. Alain Gotnich, 19 avenue Maurice Jeanpierre, 06110 Le Cannet, 45 F port compris).
- **Pour 1000 $ au soleil**. Un supplément de 24 pages sur le western à la Sergio Leone. De très bonnes idées malgré un côté un peu amateur. Les règles *Simulacres* sont présentes, sauf celles de création de personnage (Kamikaze productions, Joël Alexandre, 21 av. Phillipoteaux, 08200 Sédan, 30 F port compris).
- **Kamikaze**, un zine pour *Simulacres*. L'auteur se propose de publier tous les deux mois 24 pages A5 sur un sujet précis. Le n° A est consacré à l'épouvante sous la IIIe République, il contient quelques compléments de sortilèges, décrit les Ardennes et propose deux scénarios. En fait – les caractéristiques sont d'ailleurs données pour ce jeu – c'est plus une aide de jeu pour *Maléfices* que pour *AE&MI*. Rappelons que le premier jeu se déroule de 1880 à 1920 (approximativement) et a pour cadre un fantastique à la Edgar Poe, alors que le second décrit 1850 à 1880 et concerne les « miracles » scientifiques à la Jules Verne ; deux thèmes presque opposés. L'avantage étant que l'on peut utiliser des références historiques de l'un pour l'autre, si l'on veut étendre la période de jeu. Il s'agit d'une utilisation limite mais normalement autorisée (on ne peut prétendre posséder une période historique). Par contre, l'auteur prépare un supplément consacré aux Jeunes Royaumes (le monde créé par Moorcock), il lui faudra donc demander l'autorisation à Oriflam, ou bien transformer son supplément en conseils généraux agrémentés d'articles sur d'autres sujets, et se limiter, de toute façon, à une diffusion confidentielle. (Voir coordonnées ci-dessus, 15 F port compris).

Pierre Rosenthal



DUNE®
Un jeu d'intrigues et de conquêtes dans l'univers créé par Frank Herbert
Partez à la conquête de la mystérieuse Epice
AH
GAMES OF STRATEGY
© 1992 AVALON HILL. Version française éditée sous licence de The Avalon Hill game Company par :
Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503
Paris cedex 15 - Tél : (16.1) 46.18.18.20
Je désire recevoir :
❑ une documentation gratuite sur le jeu de simulation DUNE
❑ le jeu DUNE au prix de 320 F. franco de port.
Ci-joint mon règlement de 320 F. (chèque, mandat, CCP) à l'ordre de :
JEUX DESCARTES, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris cedex 15
NOM.. PRENOM..
ADRESSE..
....
DESCARTES
EDITEUR

Une nouvelle forme de Dossier est née, pour faire connaitre et reconnaitre les grands sculpteurs de nos petites figurines. A tout seigneur tout honneur, nous commencerons par Tom Meier.

Nouveautés

Un dossier entier ne lui suffisait pas, et Tom Meier est donc également la vedette des nouveautés du bimestre.

ARMAGEDDON EM DIFFUSION

C'est Armageddon qui a été choisi pour produire les figurines de Joe Casus et Anabella Belli, qui rejoindront celle de Kroc le Bô dans la postérité. Ces deux figurines, sculptées par leur dessinateur Rolland Barthélémy, seront les vedettes du prochain Salon de la Maquette, où elles devraient faire office de présent luxueux et hors commerce.
Les figurines Bloodlust ne devraient pas tarder à faire leur apparition chez votre trafiquant de plomb préféré.

CITADEL MARAUDER

Le premier numéro de White Dwarf en français est sorti ! La réalisation est à la hauteur de son grand frère anglais, dont sont tirés d'ailleurs tous les articles, et son contenu ravira tous les passionnés de figurines que nous sommes.
Beaucoup de choses pour Warhammer Battle, notamment chez les gobs, avec des rétiaires et des matraqueurs (qui marchent de paire, voir règles dans White Dwarf n° 1). A voir également : les sorciers de lumière et d'ambre, le commandement des hauts elfes, et un héros des heaumes d'argent. Et si vos étrennes n'ont pas entièrement disparu, deux boites pourront les absorber : le lance roc des orques, qui est une vraie nouveauté et pas une réédition, intéressera les possesseurs de l'ancienne catapulte orque qui verront là une intéressante idée de variante ; et un chaman orque sur wyvern, pièce magnifique bien que fort chère.
Warhammer Battle Magic sortira en français ce mois-ci ou début février, et la première extension consacrée aux armées de l'Empire sera disponible début mars.
Pour Warhammer 40000, sortie d'une unité de dix superbes space marines (Space Wolf Grey Hunters), la réédition très attendue du battlewagon orque, et un record de prix pour une figurine avec la sortie d'un seigneur et d'un prêtre pour les unités de Space Wolf qui sont vendus 76 F pièce ! Aucun doute n'est permis, voilà la formule de transmutation du plomb en or (ou plutôt en £).
Pour Space Hulk, les terminators de la boite sont maintenant disponibles en blister (super pour le méga-canon).
Enfin, après la colle plastique sortie il y a quelques mois, voici la superglue Citadel, dont le principal avantage est d'être vendue en pot de 10g (au lieu de 3g pour les petits tubes que nous connaissons).

GRENADIER

L'extension de Fantasy Warriors est sortie juste avant la Noël (à quand la traduction ?) et son contenu est vraiment conforme à ce que tous les joueurs impatients rêvaient de découvrir : tout sur les mort-vivants et leurs règles particulières, les « fortifications » du champ de bataille (mantelets, chevaux de frise...), et l'artillerie. Mais aussi les règles concernant les créatures fabuleuses : dragons, géant de guerre gobelin, ou mammouth de guerre barbare. Enfin, ce livret de 80 pages contient de nouveaux sorts, des règles de conjuration, et toutes les listes d'armées, les nouvelles comme les anciennes, revues et corrigées.
Marc Copplestone n'a pas chômé puisqu'il nous propose de nouveaux hauts elfes, un archer humain (qui ressemble beaucoup à Robin des Bois), un scout elfe des bois, un groupe de héros et chefs de guerre barbares, et un barbare monté sur un énorme tigre à dents de sabre. Notez que l'on réédite d'ailleurs une sélection des plus belles figurines de ce talentueux graveur sous le titre *Best of Marc Copplestone*.
Enfin, malgré la sortie du Fantasy Warriors Companion, Nick Lund a trouvé le temps de nous graver trois orques géants avec armes à deux mains. Trois figurines pleines d'une poésie pour laquelle j'ai quelque faiblesse.

LANCE AND LASER

Les deux meilleures gammes de cette marque viennent de s'agrandir. Pour Torg, vous aurez droit à des PJ : combattant nain des tunnels, mage elfe, ninja corporatiste, géant « broyeur », guerrier jaz, et cyberlegger (réf. Torg-014 à 019).
Pendragon est toujours laissé aux bons soins de Tom Meier, qui vient de nous livrer quatre chevaliers : un avec faucon, un soufflant dans un cor, un avec lance et un non armé (P-005 à P-008). De facture très classique, ils conviennent tout à fait au jeu.
Pour les monstres, Lance and Laser n'a pas lésiné, puisqu'ils sont signés Sandra L. Garrity, la talentueuse sculpteuse qui vient de graver T'char, dragon de flamme et de fureur pour Ral Partha. On a donc droit à deux licornes, un griffon, un hippogriffe, une manticore et un yale (P-009 à P-0013). Mon seul regret reste que cette marque est, hélas, toujours très mal distribuée en France.


Hauts elfes et gobs rétiaires et matraqueurs. Pour lester votre jolie boite de Warhammer (voir p. 88-89) si le vent de l'aventure souffle trop fort par chez vous, préférez les jolies figurines en plomb (Citadel).


Chevalier et licornes... Tom Meyer grave pour Lance & Laser les figurines officielles de Pendragon.


Pour appeler au secours, brisez la glace ! (Prince August pour Bitume)

PRINCE AUGUST

La nouvelle série Mithril devrait être disponible dès maintenant. Son thème est la Dernière Alliance.
Un peu d'histoire pour rafraîchir éventuellement quelques mémoires : au Second Âge, lorsque Sauron se lance à l'attaque du Gondor, après la chute de Nùmenor, Gil-Galad (M269), dernier roi des Noldor et premier porteur de Vilya (l'Anneau de l'air), forma avec Elendil (M271) la Dernière Alliance des Hommes et des Elfes. Elrond (M 270) fût le héraut de Gil-Galad, qui lui fit don de Vilya. Elendil le Grand (M271), Dunedain de Nùmenor, avait fondé dans les Terres du Milieu le royaume d'Arnor et fut le premier grand roi d'Arnor et de Gondor. C'est son fils aîné, Isildur (M 272), fondateur de Minas Ithil, qui coupa le doigt de Sauron autour duquel était l'Anneau unique. Il mourra dans les Champs d'Iris et l'Anneau tombera dans l'Anduin, pour n'être retrouvé que quelques milliers d'années après par un hobbit du nom de Déagol, mais ceci est une autre histoire.
Sont aussi présents dans cette série : Cirdan (M 273), seigneur des Havres gris et possesseur de Narya (l'Anneau de feu, qu'il donnera à Gandalf), il fit partie de la Dernière Alliance et sera membre du Conseil blanc ; Anarion frère d'Isildur (M 274) ; Oropher roi des elfes de Verbois le Grand (M 275) ; un fantassin numénoréen, armée d'Isildur (M 276) ; un éclaireur dunlending de l'armée numénoréenne (M 277) ; et enfin un fantassin numénoréen, armée d'Anorion (M 278).
Quant aux petits gâtés du Mithril Fellowship, ils ont reçu le premier numéro de *Tengwar*, journal extraordinaire et plein de renseignements sur les prochaines séries ▷

Mithril. On y apprend entre autres que Chris Tubb n'a pas l'intention de représenter Sauron, mais qu'une série des neuf nazgûls, ainsi que des Mithril en 54 mm sont envisageables pour 1993.

RAFM

La boite contenant le grand Cthulhu est enfin disponible. C'est une figurine très imposante (au moins 15 cm de haut), que je conseillerai à tout « cthulhumaniaque », à condition toutefois d'avoir une certaine expérience en matière de grosses pièces (dragons, géants...). Photo prévue dans le prochain numéro.
Quatre autres monstres sont sortis : un sombre rejeton de Shub-Niggurath, trois goules aux corps plus ou moins corrompus et altérés, un byakhee, et un redoutable chien de Tindalos.

RAL PARTHA

La production est toujours aussi dense.
Pour Battletech, trois boites viennent de sortir : les Steiner Battletroops-laser (fantassins), les Heavy et Medium Omni Mechs (contenant chacune quatre Mechs). Pour Dark Sun (en français normalement ce mois-ci), notez de très belles femmes gladiateurs (R 533), deux demi-géants (R 534), cinq Joshals (R 543), et trois Belgoï (R 544). De nouveaux nains pourront agrémenter la belle boite d'unité naine déjà existante (Iron Lord's Orcs Foes) : des engingneurs nains (R 541), des nains arquebusiers (R 542), et enfin, de la cavalerie naine sur mouflons, ce qui vous permettra d'avoir une unité vraiment originale (R 550).

THUNDERBOLT MOUNTAIN MINIATURES

Cette marque américaine est doublement à l'honneur ce mois-ci, puisqu'elle se lance enfin à l'assaut du 25 mm avec une série de dioramas très agréables (voir le dossier ci-dessous), et que son mentor n'est autre que Tom Meier.
D'ailleurs, que dire en voyant les dernières nouveautés de notre héros du jour : les grandes figures de la geste arthurienne, en marge de la série qu'il a sculptée pour la série officielle de Lance and Laser. Pour le moment, je n'ai pu admirer que les quatre premières références (Arthur, Guenièvre, Lancelot du lac et Merlyon), et elles sont vraiment fabuleuses : la finesse des traits, la richesse des détails, le côté « vrai » des attitudes, ou encore l'aspect remarquable des montures font de ces figurines de vraies pièces de collection. ■



Lancelot à pied, à cheval et... sans voiture. Tom Meyer grave pour le plaisir, pour lui-même et pour sa marque Thunderbolt les figurines officieuses pour un jeu de rôle basé sur l'époque du roi Arthur et que nous ne nommerons pas.

Si vous avez des questions, remarques ou suggestions concernant Métalliques, vous pouvez toujours me contacter sur 36 15 Casus, bal Triplezero.

Les textes et autres verbiages sont de François Décamp. L'idée du dossier Tom Meier a été déclenchée par une conversation animée et passionnée avec Rolland Barthélémy. Qu'il en soit ici vivement remercié.
Christophe Santerne a vivement impressionné la pellicule. Advanced Pinceaux & Peintures : Jean-Marie Abadie, Bruno Allanson et François Décamp.

Le dossier

Spécial Tom Meier

De temps à autre, délaissant les dossiers thématiques, nous vous inviterons à la découverte des grands sculpteurs. Ne comptez pas sur nous pour découvrir leurs liaisons secrètes avec des exactrices de soap opera, mais plutôt pour vous aider à repérer quelquesunes de leurs grandes réussites de plomb.
Pour la Première, jetons un petit coup d'œil sur la production de l'un des rois de la figurine : Tom Meier.

Morceaux choisis

Ce sculpteur talentueux travaille principalement pour Ral Partha mais pas de façon exclusive, puisqu'on le retrouve aussi chez Lance and Laser et bien sûr chez Thunderbold Mountain Miniatures (que nous appellerons TMM), qui est son propre « bébé ».
Et justement, il vient de réserver à TMM six dioramas de qualité exceptionnelle : *Immortal Combat*, ou la lutte de deux anges ; *Gate Crasher*, où un magicien regarde arriver la créature qu'il vient d'invoquer ; *Cœur de Gras*, qui met en scène le combat de deux chevaliers ; *Blood Tor* ou un couple de guerriers face à des orques ; *Idol Theft*, saynète très réaliste ou deux aventuriers défendent une idole face à des squelettes sortis du sol, pendant que leur complice hobbit essaye de desceller l'énorme pierre enchâssée dans le front de la statue ; et enfin *Death's Door*, où trois aventuriers assoiffés d'or ne remarquent pas l'énorme monstre qui les attend derrière la porte.
Toujours chez TMM, je vous conseille vivement de jeter un coup d'œil sur la très belle collection de dragons en 25 et 54 mm, notamment la saynète montrant une maman dragon apportant un aventurier à manger à ses petits encore au nid.
Chez Ral Partha, vous pourrez vous faire une idée de son talent en quelques boites : Les antagonistes (avec Nick Bibby), Ral lord of the Balrogs, Dueling Dragon, le superbe Silver Dragon de Dragonlance, l'Armoured Dragon, ou encore la boite New Dungeon (qui contient une dizaine de figurines extraites de la série des Personnalités).
Enfin, toute la série Pendragon de Lance and Laser est à recommander.
En étant attentif, vous apprendrez vite à reconnaître la « patte » de ce sculpteur, dont l'un des mérites est de rester attaché au strict respect de l'échelle 25 mm, tout en étant capable d'autant de détails et de finesse dans la réalisation que d'autres dont les figurines font 40 mm. Et sur votre lancée, essayez donc de repérer d'autres sculpteurs et leurs différents travaux, ils méritent reconnaissance au même titre que des auteurs de jeu de rôle.



Ange du bien contre ange du mal, pourquoi pas des personnages pour Stella Inquisitorus ?

Alakazham !



Warhammer

Le jeu des batailles fantastiques



Alors que Games Workshop arrive enfin en France, son nouveau cheval de bataille, c'est-à-dire la quatrième édition de *Warhammer Battle* est dans vos boutiques, et qui plus est en français. C'est une grosse boîte à la façon de *Space Hulk*. Elle est bien pleine, mais avant de l'ouvrir et de découvrir son contenu, il est important de revenir un peu en arrière.

Un peu d'histoire
(les trois précédentes éditions)

La version traduite que j'ai entre les mains n'est autre que celle de la quatrième édition du jeu, sortie il y a peu de temps en Angleterre. Je rappelle (pour les nouveau-nés) que la première édition était vendue en boîte, possédait un superbe dessin sur fond blanc et contenait, à mon avis, les règles même pas testées de ce qui allait devenir le symbole du wargame fantastique avec figurines. La deuxième édition en boîte elle aussi (traduite en français par Agmat il y a quelques années) était déjà beaucoup plus satisfaisante côté présentation (les livrets étaient en couleur et abondamment illustrés, la boîte contenait nombre de petits pions à découper censés représenter des figurines) mais laissait à désirer côté simulation et réalisme (si on peut parler de réalisme pour un jeu d'heroic fantasy). La troisième édition sous forme de livre *hardback* était toute en couleur, très réaliste, mais également très alourdie par de nombreuses petites règles, optionnelles ou non, qui transformaient le jeu de base en un monstrueux ouvrage de plus de 280 pages. Les joueurs avaient alors bien du mal à retrouver les caractéristiques spéciales de leurs divers combattants.

Le contenu
(une boîte bien remplie)

La boîte de la quatrième édition contient toutes les règles nécessaires pour appréhender le jeu de guerre avec figurines, ainsi qu'un scénario prêt à jouer complet (c'est-à-dire que, théoriquement, la boîte contient TOUT ce dont vous avez besoin pour commencer à jouer dès la lecture des règles terminée). Jugez plutôt : on trouve, en vrac, des dizaines de figurines en plastique (104 au total, 64 goblins et 40 elfes) représentant les armées des deux camps, en l'occurrence des elfes et des goblins, des bâtiments en carton à découper, des fiches cartonnées en couleur représentant les objets et armes magiques utilisés dans le scénario, et même de grandes silhouettes en carton et en couleur censées représenter les leaders des deux armées (mais sachez qu'un gros bout de carton, même en couleur, est beaucoup moins visuel qu'une véritable figurine représentant un général elfe sur un griffon géant).

Il faut bien avouer que pour vraiment prendre du plaisir à jouer le scénario, il faudra peindre les 104 figurines (cela prend déjà un bon bout de temps) et acheter les diverses figurines supplémentaires représentées par des pions (ce qui vous coûtera encore quelques centaines de francs). Mais ne vous leurrez pas : le jeu avec figurines, qu'il soit fantastique ou non, est un passe-temps coûteux et qui rognera encore plus sur vos loisirs que sur votre budget.

Les règles
(généralités)

Chaque figurine de *Warhammer* fait partie d'une unité (un groupe d'individus aux caractéristiques identiques et qui combattent ensemble) qui se déplace, tire avec ses armes de jet et combat au contact avec ses armes de corps à corps, selon une procédure immuable : le joueur déplace ses unités, résout ses tirs, combat au contact et enfin jette des sorts avec ses magiciens (qui ne sont jamais très nombreux). L'accroc principal au réalisme est que les armées ne se déplacent pas simultanément mais l'une après l'autre, ce qui est particulièrement pratique pour le joueur débutant mais très gênant pour le wargameur habitué à plus de précision. Même si toutes les troupes d'un même joueur sont déplacées par lui seul, il arrive que certaines unités, répondant à des besoins impératifs et quelquefois insurmontables, aillent bien au-delà des ordres donnés par le joueur : une unité de goblins ira par exemple chercher querelle à ses voisins orcs qu'elle trouve particulièrement mal habillés (en plus ils ont mauvaise haleine) ; des nains, qui haïssent les goblins, chargeront tête baissée dans une unité bien supérieure en nombre alors que l'issue du combat semble leur être très défavorable ; les trolls commenceront par faire des pâtés de sable sur la plage alors qu'ils sont censés combattre ; et l'unité d'élite de l'empire prendra ses jambes à son cou lorsqu'elle sera au contact de démons ou de mort-vivants qui sèment la terreur dans les rangs des mortels.

Comme vous le constatez, bien que la tactique soit un facteur déterminant pour l'issue du combat, de nombreux facteurs aléatoires risquent de transformer votre plan de bataille très précis en débâcle totale. Chaque type de troupe possède des avantages spéciaux et vous devrez constituer votre armée en prenant en compte toutes ces petites règles qui ajoutent encore au hasard engendré par les combats.

Car il faut bien le dire, toutes les attaques (aussi bien à distance qu'au contact) sont résolues à l'aide de dés (pas moins de 3 jets pour chaque figurine attaquante) et le facteur aléatoire est vraiment trop important. Une unité ridiculement faible peut venir à bout de guerriers vétérans et même si cela ajoute du piment au jeu, ce n'est en aucun cas réaliste. Le plus gros reproche que je faisais aux trois précédentes éditions de *Warhammer Battle* est donc encore présent dans cette version : une série de mauvais jets de dés briseront votre plan de victoire en minuscules morceaux pas même suffisants pour permettre à un nain de trancher la tête d'un snotling.

Les règles
(ce qui a changé)

La nouvelle version est simplifiée par rapport à la troisième édition et même par rapport aux précédentes. Elle est tout à fait satisfaisante en ce qui concerne le rapport jouabilité/réalisme, même si on est bien loin des autres règles du même genre (et surtout du splendide *Fantasy Warlords* qui reste le plus réaliste de tous).

Le déplacement de réserve a disparu et laisse place à un mouvement doublé lorsque l'unité est

assez loin des troupes adverses (cette modification est l'une des plus importantes et c'est un vrai soulagement pour tous les joueurs de Warhammer).

Les caractéristiques mentales des personnages ont toutes été supprimées à l'exception du Commandement (c'est simple, rapide, mais pas toujours satisfaisant). Rappelons que les versions précédentes comprenaient quatre caractéristiques mentales (Commandement, Calme, Volonté et Intelligence). A mon avis, quatre c'était trop et une ce n'est pas assez, mais ne gâchons pas notre plaisir, le profil de chaque figurine est réduit d'autant et ce n'est pas plus mal.

La magie a, elle aussi, été particulièrement simplifiée, et j'irais même jusqu'à dire qu'elle a été très justement mise en arrière-plan par rapport aux combats physiques. Mais ce bon point semble être éphémère puisque cette simplification n'est due qu'à la subtile puissance commerciale de la firme anglaise. En effet, on annonce pour très bientôt, à grands renforts de publicité dans le *White Dwarf* anglais, une boîte contenant des centaines de sorts sur plaques cartonnées en couleur. Autant dire tout de suite que votre porte-monnaie va rapidement se vider (le mien l'est déjà à cause de ma passion pour *Space Hulk* et *Space Marine*, du même éditeur).

A suivre
(passez à la caisse)

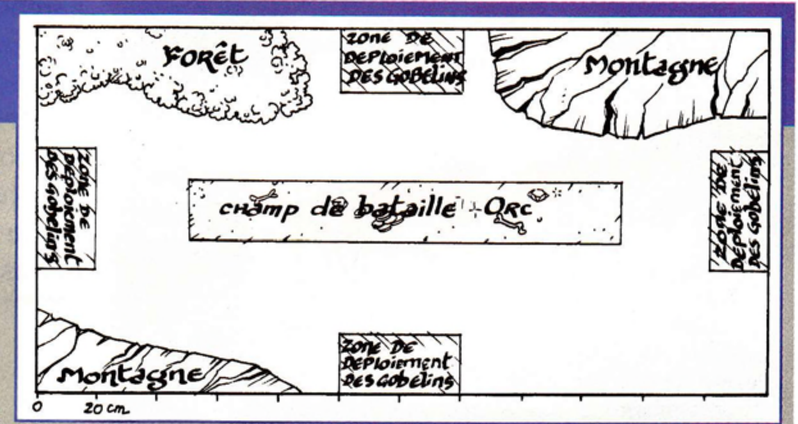
Comme d'habitude pour tous les produits Games Workshop, le jeu de base qui semble si bien rempli et si complet n'est en fait que le support à plusieurs extensions qui paraissent par la suite. A part la boîte concernant la magie (dont je viens de parler), la sortie pour bientôt d'une extension sur les armées humaines de l'Empire est annonciatrice de nombreux autres guides décrivant chacun les armées de telle ou telle race. On imagine facilement celle qui concernera les nains, celle qui vous dira tout sur les elfes et celle – indispensable bien sûr – sur les orcs, sans compter celle qui décrira les armées skaven, celles sur les... Mais je m'égare : tous les fanas des produits GW savent que lorsque l'on aime on ne compte pas. Et Dieu sait si la firme anglaise l'a compris depuis bien longtemps.

Croc

Un scénario pour Warhammer

Règlement de comptes à Okkêkoral

Ce petit scénario a été conçu dans le simple but de permettre à quatre joueurs de s'initier en même temps aux joies du jeu avec figurines, tout en laissant une petite place à la diplomatie, si souvent absente des wargames de ce type. Il utilise le matériel fourni dans la boîte de base, plus quelques figurines (que tout joueur de jeu de rôle se doit de posséder).



Argument

Les hordes de Gargash le Tueur ont pillé le village de Tournebourg, à la frontière de l'Empire, et il ne leur reste plus qu'à rentrer chez elles pour profiter de leur butin. Sur le chemin du retour, dans la gorge d'Okkêkoral, une avant-garde elfe vient de décimer une unité d'orcs d'élite avant de se replier prestement dans la forêt toute proche. Des renforts sont envoyés sur place sous la forme de quatre petits groupes de gobelins. Arrivés sur les lieux, tous constatent qu'il n'y a plus rien à faire pour l'unité orc, mais qu'il reste les sacs, pleins à craquer, du pillage de la veille. Votre unité de gobelins, dont le butin fut très maigre, se jette sur ce trésor inespéré. Les trois autres groupes en font de même. Il faut éliminer ces gêneurs !

Les participants

JOUEUR 1 : Margoyle Spleenripper, seigneur de guerre

Votre groupe de combat comprend un seigneur de guerre gobelin monté sur un loup et une unité de 11 gobelins de la nuit.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Coût
Seigneur de guerre	10	5	6	4	5	3	5	4	9	53
Loup géant	22,5	4	0	3	3	1	3	1	3	4
Gobelins (11)	10	2	3	3	3	1	2	1	5	33

Equipement : arme à une main, armure légère et bouclier pour le chef ; bouclier et arme à une main pour les gobelins.

JOUEUR 2 : Gorgol Widowmaker, porteur d'étendard

Votre groupe de combat comprend une bannière de guerre (magique) portée par un chef gobelin qui fait partie d'une unité de 13 gobelins de la nuit.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Coût
Chef	10	3	4	4	3	1	3	2	5	44
Gobelins (13)	10	2	3	3	3	1	2	1	5	45,5

Equipement : arme à une main, armure lourde et bouclier pour le chef ; bouclier et lance pour les gobelins.

JOUEUR 3 : Speedsplinters, archers

Votre groupe de combat est constitué d'un troll (qui est une unité à lui tout seul) et de 8 archers gobelins de la nuit.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Coût
Troll	15	3	1	5	4	3	1	3	4	65
Gobelins (8)	10	2	3	3	3	1	2	1	5	24

Equipement : le troll n'a aucun équipement ; les gobelins possèdent des arcs courts.

JOUEUR 4 : Mad Bowler le Fanatique

Votre groupe de combat est constitué d'une unité de 13 gobelins de la nuit d'élite dans lequel se cache un gobelin fanatique.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Coût
Fanatique	10	2	3	3	3	1	2	1	5	30
Gobelins (13)	10	2	3	3	3	1	2	1	5	58,5

Equipement : le gobelin fanatique possède un boulet ; les gobelins normaux des lances, des boucliers et des armures légères.

But du jeu

Chaque tour durant lequel une unité de gobelins est présente dans la zone où a été massacrée l'armée orc rapporte 1 point par gobelin présent au joueur qui les contrôle (pour ce calcul, le gobelin fanatique ne compte pas et le troll non plus). Le joueur ayant amassé le plus de points à la fin de la partie est déclaré vainqueur. La partie dure 8 tours.

Variante

Un cinquième joueur peut faire office d'arbitre. Il gère les combats et déplace une unité d'elfes qui pénètre sur le champ de bataille au troisième tour. Elle est constituée de 6 guerriers elfes équipés de lances, d'armures légères et de boucliers. Les elfes attaqueront l'unité la plus proche ou celle que contrôle le joueur qui est en tête. L'arbitre ne devra pas indiquer aux joueurs gobelins qu'il dirige une unité d'elfes (la surprise sera alors beaucoup plus grande).

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Coût
Elfes (6)	12,5	4	4	3	3	1	6	1	8	72

Res Publica Romana

Présenté par ses auteurs
comme un jeu d'intrigues politiques,
Res Publica Romana est en fait
l'archétype du jeu de stratégie complet.
Son principe est simple :
• une nécessité,
la survie de Rome ;
• un objectif,
la conquête du pouvoir ;
• une motivation,
la passion du politique...

Une année bien remplie

Res Publica Romana est un jeu qui permet de simuler la vie politique de Rome à l'époque républicaine « classique », qui va des guerres puniques à Jules César (264 à 43 avant J.-C.). Son mécanisme repose sur la reconstitution, dans chaque tour de jeu qui correspond à une année de temps réel, de toutes les composantes de la vie publique romaine, dominée par l'influence du Sénat. Cette séquence de temps est parfaitement adaptée aux réalités du régime politique de la Rome antique, rythmée par l'élection annuelle de ses deux principaux magistrats : les consuls.
Pour les joueurs, de 3 à 6 pour une partie standard, qui contrôlent chacun un groupe de sénateurs rivaux, cette année va être, sans vouloir le moins du monde exagérer, très bien remplie.
En effet, le tour de jeu se décompose en sept phases dont trois au moins vont s'avérer délicates à négocier (c'est le terme exact...).

Le Forum ou la place des grands hommes

Pour commencer : phase de Mortalité. Le sort désigne les sénateurs dont la vie prend fin, et c'est peut-être là une des plus grandes joies du jeu. Enfin un système de simulation qui permet de mourir de mort naturelle, chose des plus rares dans l'univers impitoyable des jeux de rôle ou des wargames !
Chaque joueur collecte ensuite ses revenus (phase de Revenu), qui peuvent lui venir des provinces ou des charges lucratives confiées à des sénateurs de sa faction. Le joueur désigné pour être le trésorier de la partie doit également faire les comptes des sommes dues au Trésor public de Rome. Là, attention, si à un moment donné de la partie ce trésor ne peut plus subvenir aux besoins de la République, la partie s'achève sur une défaite de tous les joueurs.
Les choses sérieuses ne commencent qu'avec la phase de Forum qui simule tous les événements de la vie politique qui ne rentrent pas dans le cadre des activités réglementées du Sénat. C'est maintenant que chaque joueur peut prendre l'initiative de tenter de rallier à sa faction des sénateurs de groupes adverses. C'est aussi pendant cette séquence que peuvent apparaître les conflits entre Rome et des puissances extérieures ou que des événements aléatoires peuvent se déchaîner (disettes, incursions barbares, épidémies, mauvais présages, agitations en province... j'en passe et des meilleurs).
Enfin les joueurs peuvent passer des accords de coopération, secrets ou publics, qu'ils pourront d'ailleurs dénoncer avec cynisme un peu plus tard, ou organiser des jeux au cirque pour accroître leur popularité.
C'est la phase la plus diplomatique du tour de jeu, au cours de laquelle les joueurs doivent s'imprégner du contexte extérieur à leurs luttes fratricides et prendre des positions et des options stratégiques qu'ils pourront exploiter un peu plus tard au Sénat.
Vient ensuite la phase de Plèbe qui consiste en une vérification du niveau d'agitation sociale et de l'état de la République. Toute disette, défaite militaire, guerre nécessaire mais non encore entreprise par l'une des factions sénatoriales, pèse gravement sur l'opinion de la classe populaire. Là encore, si la plèbe venait à se soulever, la partie s'achèverait par une défaite collective des joueurs engagés.

Au cœur du jeu, au cœur des luttes : le Sénat de Rome

La phase de Sénat est la séquence politique d'une partie de *Res Publica Romana*. Elle est dominée par les différentes élections des magistrats ordinaires ou exceptionnels (dictateur et son maître de la cavalerie) mais recouvre également le traitement des « procès politiques », la

désignation des commandements provinciaux et militaires et enfin l'examen des lois. Des assassinats peuvent survenir tout au long de cette phase et perturber les stratégies les plus huilées.
Le mécanisme de vote est particulièrement intéressant et les règles qui le régissent très réussies. Le magistrat suprême, c'est-à-dire le sénateur de plus haut rang présent à Rome, préside le Sénat et donne à la faction qui le contrôle un avantage notable dans le déroulement des élections. En effet, il décide, après avoir fait les propositions de candidature, de l'ordre de vote des différentes factions sénatoriales que le *veto* d'un tribun peut paralyser à tout moment. Par conséquent, il faut être fin stratège pour mener son candidat à la victoire. Mieux vaut avoir de bons accords avec d'autres partis sénatoriaux, et surtout mieux vaut être un brin manipulateur. La meilleure manière d'arriver à ses fins peut par exemple consister à proposer votre pire ennemi comme candidat, à y opposer le *veto* d'un de vos tribuns pour l'éliminer au moment où il ne restera plus qu'à vos partisans de voter pour votre protégé. Dans ce processus le poste de consul de Rome est le poste clé car il permet dans la majorité des cas d'animer les élections à venir en tant que magistrat suprême.
Autre arme décisive, les procès ou simplement les menaces de procès. A cette époque où fonds publics et privés se retrouvaient fréquemment dans la même poche, il était aisé de poursuivre à peu près n'importe quel gouverneur de province pour détournement de fonds publics. A la clé, la mise hors jeu du personnage, l'exil ou la mort, et un préjudice de perte d'influence pour sa faction. Quand on sait que la sentence sera prononcée par vote, sous la direction du censeur, on voit comment les choses peuvent se dérouler...
C'est encore au Sénat que les décisions de lever des troupes et d'envoyer des expéditions militaires sont prises. Excellentes occasions pour les protagonistes de bâtir leur puissance.
Enfin, un sénateur d'une des factions peut essayer de se faire élire consul à vie ; s'il passe l'année, il conférera la victoire à son camp. D'une manière plus fréquente, c'est en mesurant le niveau d'influence acquise par les sénateurs des différents partis que le système de jeu permet de déterminer la victoire d'un des participants.
Ce qui est certain, c'est que seuls les bons stratèges, au sens politique aigu, sortiront indemnes de cette phase de jeu. Pour vaincre au Sénat il faut en fait comprendre que c'est là le champ de bataille décisif d'une partie de *Res Publica Romana*.

De la guerre comme campagne électorale

Dans les deux dernières phases du tour de jeu, ce sont les armes qui parlent. Au cours de la phase de Combat sont résolues toutes les batailles entre armées romaines et puissances extérieures. Que ce soit sur terre ou sur mer, il faut éviter le désastre qui secouerait l'opinion publique, et rechercher le triomphe qui permet d'éteindre les conflits déclarés. Si à un moment de la partie il y avait plus de trois conflits non éteints par les différents joueurs Romains, ils perdraient irrémédiablement tous ensemble.
Les glorieuses légions romaines acquièrent, au fil du jeu, le statut de « vétérans », qui fera d'elles des armes encore plus redoutables et nécessaires pour mettre à bas les ennemis les plus farouches de la République : les Carthaginois et les Macédoniens.
Pendant la phase suivante, appelée phase de Guerre civile, on en vient aux conflits entre sénateurs « loyaux » et généraux rebelles.
Deux types de raisonnement peuvent conduire un magistrat, contrôlé par l'une des factions sénatoriales, à la révolte contre le Sénat. Le premier consiste à une tentative de dernière chance contre un sénateur loyal d'une autre faction dont le niveau d'influence confère la victoire à son camp si il survit à la fin de l'année. C'est en quelque sorte une rébellion de réaction. Le second correspond à une volonté délibérée de s'assurer la victoire, de manière active, par la guerre civile, à l'image de César franchissant le Rubicond.

La victoire ou la mort

En plus du remarquable niveau de détail de la simulation de la vie politique romaine, *Res Publica Romana* tire son intérêt de son principe de fin de partie.
La règle fondamentale est la suivante : un joueur ne peut gagner que si la République existe encore, c'est-à-dire si elle n'est pas victime simultanément de plus de trois guerres extérieures sans parvenir à les gagner.
Mais, en dehors de cela, il y en a pour tous les goûts. Le joueur droit et intègre cherchera à atteindre le niveau d'influence nécessaire pour vaincre en tant que sénateur loyaliste. Le joueur mégalomane tentera lui de se faire élire consul à vie. Quant au joueur buté et va-t-en-guerre il s'essayera à la rébellion contre le Sénat.
Si aucun de ces trois scénarios n'aboutit, c'est finalement la faction qui totalisera le plus de points d'Influence lorsque la dernière carte en jeu sur le Forum sera tirée, qui l'emportera. Quoi qu'il en soit, une victoire s'acquiert rarement sans une dizaine d'heures d'efforts, c'est la durée moyenne d'une partie et les lauriers de César sont à ce prix.
Bien qu'il n'existe pas de recette pour se sortir des pièges tendus par une partie de *Res Publica Romana*, il y a néanmoins un certain nombre de comportements qui peuvent être salvateurs, à la fois pour Rome et pour les intérêts plus égoïstes de chaque faction sénatoriale.
Par exemple, il est absolument nécessaire d'observer un minimum de solidarité en début de partie afin d'éloigner la menace des guerres puniques ou macédoniennes qui pourraient être fatales à l'ensemble des joueurs. De même, il convient d'essayer de s'assurer au moins une des magistratures clés. Celle de consul de Rome qui permet de conduire les débats du Sénat, ou celle de censeur qui permet de mettre en accusation vos adversaires dangereux notamment.
D'autres postes obtenus par le sort, comme celui de consul temporaire de Rome au premier tour, peuvent aussi permettre de bénéficier d'avantages très importants si on sait les exploiter. Avoir de riches gouverneurs de province ou un excellent général dans les sénateurs de sa faction ouvre également un grand nombre de portes.
Mais tout ne réside pas dans le verrouillage du système institutionnel de la République. Les clefs du succès s'obtiennent de la même manière par une diplomatie discrète et habile. Il ne faut pas trop d'ennemis à qui veut se voir accorder le consulat ; l'imagination, la souplesse, la persuasion, la flatterie sont autant de moyens de conquérir ce que la force brutale et directe ne peut atteindre.
Pour terminer cette série des points capitaux du jeu, il faut également insister sur l'importance du facteur économique. Des caisses pleines mettent n'importe quelle faction à l'abri des plus gros ennuis.

INVENTORIUM

Res Publica Romana est la version française éditée par Descartes Editeur d'un jeu Avalon Hill.
Matériel : 1 plateau de jeu, 1 livret de règles de 32 pages, 192 cartes, 6 cartes de factions/ récapitulatifs de la séquence de jeu, 3 planches de pions et 3 dés.
Scénarios : trois scénarios historiques (Haute République, Moyenne République et Basse République), un scénario de jeu prolongé regroupant les trois périodes et un scénario d'histoire alternative.
Nombre de joueurs : 3 à 6 joueurs et règles spécifiques pour les parties en solitaire ou à 2.

Les droits de la patrie sur le citoyen

Cicéron, héros de la République romaine du Ier siècle avant J.-C. exprimait ainsi le rapport du citoyen avec Rome : « Notre patrie ne nous a pas fait naître et grandir selon un pacte qui nous dispense, pour ainsi dire, de la charge de son entretien, alors qu'elle devrait, elle, nous procurer, en servant nos seuls intérêts, un sûr refuge pour nos loisirs et une retraite paisible pour notre repos ; mais elle a voulu s'assurer des droits, pour son propre avantage, sur les ressources les plus variées et les plus importantes de notre esprit, de notre talent et de notre sagesse politique ; elle a seulement consenti à nous abandonner, pour notre usage personnel ce qui pouvait être superflu pour elle-même. » (Cicéron, *De Re Publica, Livre I.VI*)
Cette sentence est une parfaite illustration des ressorts d'une partie de *Res Publica Romana*. Chaque joueur doit perpétuellement arbitrer ses décisions entre son intérêt personnel et celui de sa patrie. Un excès dans un sens ou l'autre lui étant fatal ou pouvant conduire la République entière vers l'abîme.
Cette caractéristique fait de *Res Publica Romana* un jeu unique dans le domaine de la simulation politique et lui confère un intérêt particulier pour les amoureux de l'Antiquité et de ses ambiguïtés. N'est pas Cicéron qui veut, et avec ce jeu, tout le monde aura le loisir de s'en rendre compte...

Frédéric Bey

WARGAME

Eh oui !
la rubrique wargame de Casus
ne fait plus désormais
que dix pages, et non plus quatorze.
Nous ne nous sommes pas résolus
de gaité de cœur
à prendre une telle décision,
mais celle-ci était rendue
nécessaire par la volonté
de la majorité de nos lecteurs
qui, ne l'oublions pas,
sont d'abord et avant tout
des rôlistes. *Vox populi, vox dei* !
Les joueurs de Res Publica Romana
le savent bien.
Pourtant, les wargameurs
ne perdront rien au change
puisque cette fois, ça y est !
la grande décision a enfin été prise :
un hors-série de CB
spécialement consacré
aux wargames
et aux jeux de plateau paraîtra
au printemps prochain.
Tout un numéro de Casus
rien que pour nous !
Il y a de quoi rêver.
Et, en effet, le sommaire
de ce petit trésor aura de quoi
faire saliver plus d'un wargameur,
diplomate, figuriniste,
ou amateur d'échecs ou de go.
Je ne vous en dis pas plus.
Rendez-vous au mois d'avril.
Si ce hors-série rencontre le succès
– et nous comptons sur vous tous
pour le soutenir –
un second hors-série wargame
sortira quelques mois plus tard ;
et si ce dernier est à son tour
une réussite, alors il se pourrait
bien qu'un véritable magazine
français exclusivement consacré
à notre hobby voit enfin le jour.
Prions, mes frères…

Laurent Henninger

Xe Championnat de France de wargame

Quelques conseils

Jouer six parties lors d'un week-end, dans le cadre d'un championnat de France, est un exercice difficile, tant sur le plan physique que mental. Cependant, c'est une expérience inégalable pour progresser, prendre des contacts et rencontrer des nouveaux joueurs. Même si votre expérience est peu importante, surtout n'hésitez pas à tenter l'aventure.

Nous allons donc vous donner quelques conseils généraux pour aborder le jeu qui sera utilisé pour le championnat. Mais, volontairement, nous n'entrerons pas dans le détail, pour garder intact votre plaisir. Ces indications plus spécialement destinées à *Koursk 43* peuvent vous servir de base de réflexion, pour *Volga 43* bien sûr, mais également pour d'autres jeux de la série *Etoile rouge contre Croix noire*. Vous êtes maintenant inscrits, vous avez reçu le règlement du championnat. Il faut donc le lire avec attention, ainsi que les règles du jeu.

Positionnement initial

Si vous êtes présents dès 8 h30 le premier jour du championnat, vous pourrez dès votre arrivée découvrir le tapis de jeu de *Koursk 43*, et pourquoi pas commencer à écrire votre placement initial. En effet, même si le joueur Allemand se place en premier, ne vous torturez pas trop l'esprit, il n'y a pas de mauvais placement initial allemand car ce joueur a assez de capacité de mouvement pour avoir une grande liberté d'action. Son placement n'a pratiquement aucune influence sur celui du joueur Soviétique (pour le championnat les joueurs se placeront d'ailleurs simultanément afin de gagner du temps). Ce dernier peut donc également réfléchir à son positionnement initial. Ce gain de minutes, par une réflexion préalable, peut être un avantage important pour gérer ensuite le temps de jeu attribué à chaque joueur (environ 10 minutes par tour). Essayez toujours de consommer moins de temps que votre adversaire (le joueur Allemand a malgré tout besoin d'utiliser plus de minutes que le Soviétique dans les premiers tours de jeu). Réfléchissez pendant que votre adversaire joue et surveillez malgré tout ses mouvements. Une malencontreuse erreur est toujours possible même si votre adversaire vous inspire la plus entière confiance.

Conseils au joueur Allemand

Le joueur Allemand devra se placer d'une façon qui lui laisse le plus d'options possibles, notamment pour les IIe armée et IIe armée blindée qui ne peuvent franchir les fortifications soviétiques lors des deux premiers tours, mais qui ont une liberté totale pour les combats. Il doit utiliser au maximum sa puissance initiale. Le joueur Allemand va prendre un avantage de PV, tant au niveau des pertes d'unités que de la capture d'objectifs territoriaux. En s'enfonçant à l'intérieur du dispositif ennemi, il devra veiller à ne pas laisser ses unités (surtout ses blindés) en terrain clair. Le joueur Soviétique pourrait à ce moment contre-attaquer avec des rapports de forces de 2 contre 1, voire 3 contre 1. Le joueur Allemand ne doit pas non plus laisser son adversaire avec une grande supériorité aérienne-artillerie. Par contre, il ne doit pas hésiter à envoyer une unité sur les arrières de son adversaire, surtout pour lui couper son ravitaillement. En fin de partie, il devra céder du terrain, mais il doit trouver le bon rythme. Il ne doit pas avoir peur d'être provisoirement coupé de ses lignes de ravitaillement s'il pense pouvoir ensuite replier ces unités sur une bonne ligne de défense. Mais reculer immédiatement dès qu'un blindé soviétique montre le bout de son canon est une mau-

vaise tactique. C'est offrir trop de PV d'objectifs au Soviétique, sans pouvoir espérer à son tour réoccuper des villes lui appartenant.

Conseils au joueur Soviétique

Le joueur Soviétique doit éviter de perdre dans la première moitié du jeu, pour pouvoir gagner en fin de partie. Il doit supporter la pression de son adversaire et résister moralement au fait de voir ses pertes s'accumuler. Lors de nos tests, nous avons pu observer que le Soviétique peut relativement facilement remonter un retard d'une centaine de points de victoire.

Pour cela, il doit préserver sa force de contre le plus longtemps possible et ne pas hésiter à perdre beaucoup d'unités d'infanterie. Par contre, la perte de Kursk est un handicap difficile à surmonter :

— Au niveau du ravitaillement (une dizaine d'unités vont certainement perdre 1 pas de perte).

— Au niveau des mouvements, notamment par voies ferrées (pratiquement plus de possibilités de transférer des unités d'un front à l'autre : nord-sud, sud-nord).

— Au niveau des PV : 18 points pour les 3 hexagones de Kursk et la difficulté de les reconquérir. Le défenseur est doublé dans les villes.

Il est absolument vital pour le joueur Soviétique d'avoir deux lignes de défense dont la deuxième ne pourra pas être franchie par les panzers. Il faut pour cela utiliser les lignes de fortification, mais en évitant que le joueur Allemand puisse :

— Attaquer la première ligne de défense (seule l'élimination du défenseur peut permettre à l'attaquant de traverser une ligne de fortification ennemie lors de l'avance après combat).

— Après cette avance, réattaquer la deuxième ligne de défense lors de la phase de Percée. Un simple recul du défenseur peut parfois suffire pour que le Soviétique voit son dispositif de défense s'effondrer comme un château de cartes.

— Les unités qui n'ont pas combattu pendant la phase de Percée peuvent pendant la phase d'Exploitation s'engouffrer dans la brèche ainsi ouverte.

Si vous avez des doutes sur la solidité de votre dispositif, peut-être vaut-il mieux reculer en laissant quelques infanteries sur les axes de communication pour retarder la Werhmart, mais le moyen le plus simple pour éviter de « donner » gratuitement des hexagones de villes à l'adversaire est encore de laisser une unité sur chacune de ces cases. Ces unités manqueront sur le front mais ce sera un moindre mal.

Le joueur Soviétique ne doit pas hésiter à contre-attaquer dès qu'il a l'occasion d'avoir un rapport de forces de 1,5 contre 1 ou même mieux, et cela dès le premier tour. Les échanges lui sont bénéfiques surtout si le joueur Allemand voit ses blindés fondre. Il faut éviter les AR avec des points d'artillerie.

Mais ces contre-offensives ne doivent pas se faire au détriment des lignes de défense impossibles à reconstituer du fait d'une concentration trop importante d'unités qui laisse d'autres points du nouveau front insuffisamment garnis.

C'est juré !

Nous tenons à vous confirmer qu'aucun testeur de notre équipe ne s'inscrira au championnat de France et que chacun d'eux a juré de garder le secret sur le jeu du championnat jusqu'au 13 mars 1993, sous peine d'être immédiatement téléporté en Sibérie.

Le numéro 65 du *Journal du Stratège* devrait fournir des informations concernant l'organisation proprement dite du championnat, têtes de série, tirage au sort des rencontres (sur toute la partie cachée de l'iceberg), quelques exemples de mouvement, etc.

Laurent Garbe et Claude Renaud

Ordre de bataille simplifié Allemand	Inf. mécanisée		Blindée					Infanterie	
	12-12-7 9-9-7 6-6-7 3-3-7	8-8-7 5-5-7 3-3-7	14-9-7 10-7-7 7-5-7 4-3-7	13-9-7 10-7-7 7-5-7 4-3-7	11-7-7 7-5-7 4-3-7	10-7-7 7-5-7 4-3-7	7-5-8 4-3-8	4-6-4 3-5-4 2-4-4 1-2-4	3-5-4 1-3-4
II[e] Armée blindée									8
IX[e] Armée blindée		2			3	3		14	
II[e] Armée									8
IV[e] Armée blindée	1		1	2	1	1	1	4	
Groupement Kempf				1		4		7	
Total 61	1	2	1	3	4	8	1	25	16

Ordre de bataille simplifié Soviétique	Inf. mécanisée		Blindée	Infanterie			Para.	Infanterie	
	9-9-5 6-6-5 3-3-5	4-4-5 2-2-5	8-7-6 4-3-6	4-5-3 2-3-3	3-3-3 2-2-3	2-2-3 0-3-0	3-4-3 2-3-3	4-4-4 2-2-4	2-2-4 1-1-4
Front de l'ouest									
50e Armée				1	2	1			
11e Armée garde			1	3	1				
Front de Bryansk									
61e Armée				1	1	2			
3e Armée				1	1	2			
63e Armée				1	1	2			
3e Armée blindée g.	1		2						
Front du centre									
48e Armée					2	2			
13e Armée				3	6		3		
70e Armée					3	2			
65e Armée						4			
60e Armée						4			
2e Armée blindée	1		4						
Front de Voronej									
38e Armée						4			
40e Armée					4				
6e Armée garde				6	1				
7e Armée garde				8	1				
1er Armée blindée	1		2						
69e Armée		1			5				
+ 3 corps blindés 2e-5e-35e			3						
Front du sud-ouest									
57e Armée					2	2			
Front de la steppe									
27e Armée				1	2	1			
47e Armée				1	2	1			
53e Armée				1	2	1			
5e Armée garde				3			2		
5e Armée blindée g.	1		6						
+ Réserve	1		1					3	1
Total 128	5	1	19	30	36	28	5	3	1

Des règles optionnelles pour Volga 43

Suite logique des règles spécifiques parues dans CB 72, voici quelques règles optionnelles pour Volga 43.

D2 – L'interdiction aérienne provisoire

Elle simule des missions aériennes visant à faire « décrocher » les escadrilles ennemies plutôt qu'à les détruire.

Les coûts sont identiques à ceux de l'interdiction normale mais :

a) Les avions ennemis « annulés » par un joueur A reviennent en jeu lors de la phase d'Exploitation de ce même joueur A.

b) 50 % (arrondi au chiffre supérieur) des avions utilisés par le joueur A reviennent également en jeu au début de la phase du joueur B (et sont donc utilisables en défense par le joueur A).

c) Si le Soviétique est le joueur A, ses 50 % (arrondi au chiffre supérieur) d'avions reviennent donc au début du tour suivant.

D3 – Parachutage soviétique

En juillet 1943, les divisions parachutistes Soviétiques en cours d'entraînement sont envoyées comme infanterie sur le front. Pourtant, en juin 43, six corps parachutistes (n° 11 à 16) étaient presque opérationnels. D'autre part, fin septembre 43, le premier parachutage soviétique d'envergure est réalisé pour faciliter le franchissement du Dnepr près de Kanev. D'où la règle suivante.

Règles

a) À partir du tour 5, avant chacune de ses phases de Mouvement (entre les phases b et c) le Soviétique peut parachuter une ou plusieurs divisions parachutistes (5G/6 ; 13/2, 13/4). Elles ne sont largables qu'une seule fois, avec un maximum de deux divisions par même phase de Mouvement.

b) Chaque phase où il y a largage coûte un point d'aviation au Soviétique.

c) Durant la phase de Mouvement suivant leur largage, le potentiel mouvement de ces unités est réduit de 1 point.

e) Les parachutistes peuvent être largués sur n'importe quelle case, à l'exception des hexagones interdits et des unités ennemies.

f) Pour chaque unité larguée sur un hexagone consultez la table des dommages (ce premier essai soviétique fut assez meurtrier).

g) L'adversaire peut dépenser des points de soutien d'artillerie comme DCA contre toute unité larguée, afin de bénéficier d'un modificateur sur la table de dommages (2 points maximum par unité parachutiste larguée).

TABLE DE DOMMAGES

DÉ	Clair	Autres terrains
0	E	E
1	R	E
2	R	R
3	C	R
4	-	C
5	-	-
6	-	-

Modificateurs
- 1 au dé si l'hex est en ZdC ennemie
- 1 au dé dans les hexagones de villes majeures
- 1 au dé par point de soutien d'artillerie dépensé par l'adversaire (voir g)

Résultats
E= unité éliminée
R= unité réduite
C= unité clouée= pas de mouvement durant la 1re impulsion
– = aucun effet

G1 – Le bombardement des champs pétrolifères

Avant chaque phase de Combat ou de Percée, le joueur Allemand peut tenter de bombarder un champ pétrolifère (c'est-à-dire un hexagone contenant un symbole Derrick) aux mains des Soviétiques, pour en diminuer la défense avant une attaque ou pour gêner le Soviétique dans ses mouvements et son ravitaillement.

Règle

a) Un seul bombardement peut être effectué par phase de Combat, soit deux hexagones attaqués par tour, ou un hexagone attaqué deux fois dans le même tour.

b) Chaque bombardement coûte un point aérien à l'Allemand.

c) La table de bombardement est consultée.

d) La table de dommages soviétique est ensuite consultée si des unités soviétiques occupent l'hexagone bombardé. Le dé est lancé pour chaque unité présente dans l'hexagone.

e) Un champ soviétique capturé par l'Allemand ne lui rapporte plus que 4 points de victoire s'il est endommagé, et 3 points s'il est détruit. Mais tout champ endommagé non capturé par l'Allemand fait perdre au Soviétique 1 point de victoire et tout champ détruit non capturé par l'Allemand 2 points.

f) Le Soviétique peut dépenser des points de soutien d'artillerie comme DCA contre tout bombardement, afin de bénéficier d'un modificateur sur la table de bombardement (avec un maximum de 2 points par bombardement).

g) Il est interdit de bombarder un hexagone de champ pétrolifère une fois que celui-ci est détruit.

h) Un hexagone pétrolifère endommagé coûte 1 point de plus pour être traversé, aussi bien pour le mouvement que pour le ravitaillement (2 points de plus pour les unités blindées).

i) Un hexagone pétrolifère détruit coûte 2 points de plus pour être traversé, aussi bien pour le mouvement que pour le ravitaillement (3 points de plus pour les blindés).

j) Un hexagone pétrolifère détruit devient case interdite pour le recul après combat.

TABLE DE BOMBARDEMENT

DÉ	
0	--
1	E
2	E
3	D
4	D
5	D
6	D

Modificateurs
- 1 au dé par point de soutien d'artillerie soviétique

Résultats
– = aucun effet
E= unité endommagée
D= unité détruite
(2 fois E= D)

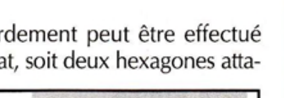
TABLE DE DOMMAGES

DÉ	
0	R
1	C
2	C
3	-
4	-
5	-
6	-

Modificateurs
- 1 au dé s'il y a plus de deux unités dans l'hexagone
- 1 au dé pour les unités blindées
- 1 au dé pour un résultat E sur la table de bombardement
- 2 au dé pour un résultat D

Résultats
- = aucun effet
C= unité clouée
R= unité réduite

Errata: des erreurs se sont glissées sur quelques pions. Les voici, rectifiés (entre parenthèses l'ancien numéro d'unité ou couleur d'armée erronés)



	13/81	27/C	5G/97	-/C	5BG/2G	23/216	11/320
RECTO	3-3-3	4-5-3	4-5-3	2-2-4	8-7-6	2-4-4	2-4-4
	(132/81)	(●)	(●)	(●)	(●)	(●)	(42/320)
VERSO	2-2-3	2-3-3	2-3-3	1-1-4	4-3-6	1-2-4	1-2-4

Rappel des symboles d'unités

blindés : blindée, mécanisée
Infanterie : infanterie, cavalerie, parachtiste

Laurent Garbe et Claude Renaud

avec le concours de

Eurogames

et le soutien de

Soleil Productions

Denoël

Descartes Boutiques

REK

Jeux Actuels

Prince August

Socomer

Le Journal du Stratège

3615 CASUS 3615 DIPLO

CASUS BELLI organise le

Championnat de France



de Wargame 1993

sur le système Etoile rouge / Croix noire™



samedi 13 et dimanche 14 mars 1993, de 9h00 à 19h00,

dans les locaux de Casus Belli

Excelsior Publications

1/7 rue du Colonel Pierre Avia - 75015 Paris, métro Balard

BULLETIN D'INSCRIPTION

à découper ou à recopier et à renvoyer avant le **26 février 93** à

CASUS BELLI

Championnat de France de Wargame, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15

❑ Je m'inscris au Championnat de France à titre individuel et je joins un chèque de 85 F à l'ordre de Casus Belli-Bred.

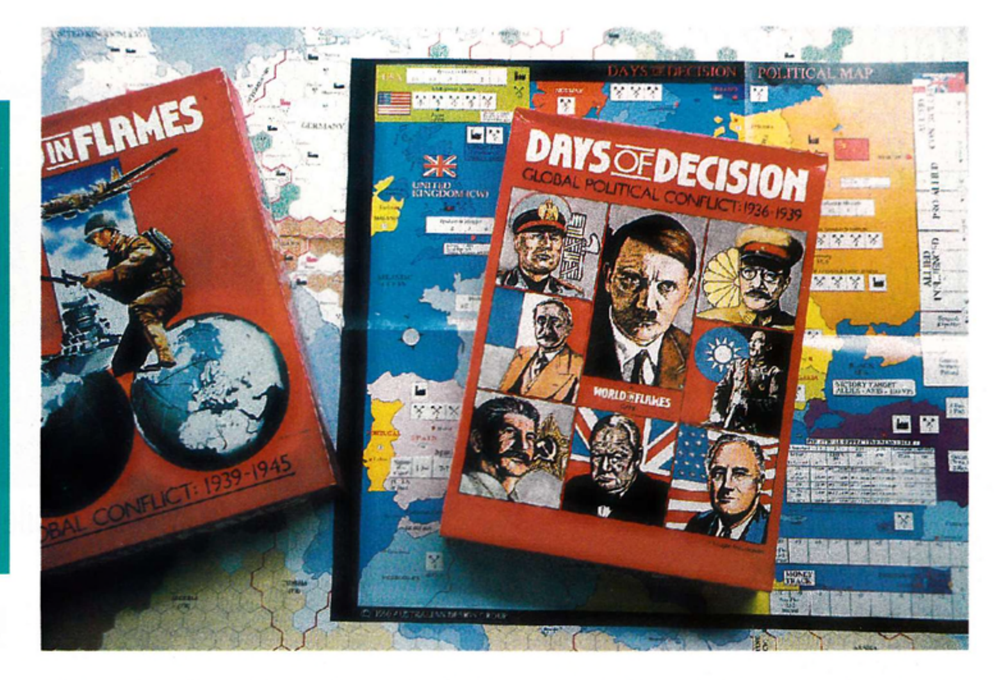
❑ Je m'inscris avec mon équipe (3 à 5 joueurs) qui participera, en plus du championnat individuel, au 1er Championnat de France par équipe, et je joins un chèque de ....x 75 F à l'ordre de Casus Belli-Bred.

Je recevrai (ainsi que les joueurs de mon équipe le cas échéant) un dossier de participation comprenant le règlement de la compétition et le numéro 72 de Casus Belli contenant le jeu VOLGA 43.

	NOM	PRENOM	ADRESSE	DATE	SIGNATURE
INDIVIDUEL					
EQUIPE					
JOUEUR 1					
JOUEUR 2					
JOUEUR 3					
JOUEUR 4					
JOUEUR 5					

Des extensions pour World in Flames

Notre dossier, paru dans CB n° 71 et consacré à ce monument « wargamistique » qu'est World in Flames, ne serait pas complet si nous n'en présentions pas les extensions. Les voici donc, pour ceux qui hésitent encore à s'adonner aux joies de ce système exceptionnel.



DAYS OF DECISION

Days of Decision est tout à la fois une extension politique, diplomatique, stratégique de World in Flames, et un jeu en lui-même, pouvant être joué indépendamment de son grand frère. Son but est de recréer la situation générale du monde – mais surtout de l'Europe – dans les années qui précédèrent la Seconde Guerre mondiale. Ainsi, une partie commence en 1936 et se poursuit jusqu'au début du conflit, lequel peut alors débuter en 1938, voire en 1940 ou 1941, mais avec janvier 1942 comme date butoir : si les hostilités n'ont toujours pas éclaté à ce moment-là, les concepteurs du jeu ont considéré qu'elles n'éclateraient plus jamais.

De deux à sept joueurs s'affrontent : Grande-Bretagne, Allemagne, Italie, URSS, Japon, France, et USA/Chine ; cinq étant le nombre optimum et idéal de partenaires. En fait, on peut jouer à DOD de trois façons. La première, le jeu de base (qui dure environ seize heures), est exclusivement politico-stratégique et possède des conditions de victoire intrinsèques. La seconde, le jeu de campagne, consiste à jouer à la fois à DOD et WIF (avec les cartes, les pions et les options de ces deux jeux). La troisième consiste à jouer tout d'abord le jeu de base de DOD puis, lorsque la guerre généralisée éclate, à passer sur WIF en tenant compte de tous les résultats obtenus dans la partie politico-stratégique. C'est cette dernière solution que la plupart des joueurs préconisent, et qui est également plus rapide que la deuxième. Toutefois, les méthodes 1 et 3 restent un peu frustrantes pour des wargameurs purs et durs, car les combats se résolvent trop simplement pour quiconque aime la véritable simulation des opérations militaires, à l'aide de quelques jets de dés et de tirages de « chits ». À certains égards, le procédé est assez similaire à celui utilisé dans Empires in Arms (« combat chits » de doctrines tactiques). De plus, il ne se déroule alors que quelques conflits périphériques, et les joueurs des puissances majeures non directement impliquées peuvent parfois s'ennuyer ferme. Les conflits qui risquent de se produire en prologue à la grande conflagration planétaire sont : la guerre civile espagnole, la guerre sino-japonaise, la guerre soviéto-japonaise, la guerre franco-italienne (tous quatre pouvant être qualifiés de conflits majeurs), la guerre soviéto-finlandaise et la crise tchécoslovaque, ainsi que de nombreux autres petits conflits mineurs.

Contrairement à ce que l'on pourrait croire – et espérer – la diplomatie est assez faible dans ce jeu, et certains vont même jusqu'à affirmer qu'elle est inexistante. À la rigueur existe-t-il des occasions de négociation entre alliés (ce qui n'est pas inintéressant, ni dépourvu d'un certain caractère pervers…), ou entre ennemis « non mortels ». Mais cette diplomatie est surtout présente dans le jeu de base, et ce dans la perspective des points de victoire de ce même jeu, alors que, dans le jeu de campagne, on planifie ses actions en vue de résultats à lointaine échéance, lesquels ne seront de toute façon obtenus qu'à travers les opérations militaires de WIF.

En réalité, tout l'intérêt de DOD est d'être une sorte de « construction kit » pour tous ceux qui ont déjà épuisé les scénarios classiques de World in Flames. Ils peuvent ainsi pratiquer le jeu de base en une ou deux soirées, puis passer à WIF. En effet, quand on a joué de nombreuses fois à ce dernier jeu, il devient répétitif et les joueurs ne commettent plus d'erreurs, particulièrement dans les débuts de parties. En brouillant les cartes de départ et en créant de légers « what if », Days of Decision permet d'envisager la Seconde Guerre mondiale et WIF sous de nouveaux angles et confère aux joueurs une plus grande liberté dans l'élaboration de leur stratégie et le choix de leurs options principales. Tout le « piquant » qu'apporte DOD ne s'apprécie donc pleinement que sur le long terme, c'est-à-dire après avoir joué plusieurs parties. Pourtant, comme nous venons de le signaler, les nouvelles options (au nombre total de 44, représentées

par des cartes à jouer) restent limitées car la structure du jeu est assez rigide et les joueurs sont canalisés. Seuls l'Allemand, et dans une bien moindre mesure le Japonais, mènent la danse, et les Alliés ne font que réagir aux initiatives de l'Axe. Tous les joueurs ont cependant des objectifs similaires dans le fond : user de leur influence politico-diplomatique pour faire basculer dans leur camp le plus grand nombre de petits pays, et renforcer au maximum leurs capacités militaires et industrielles avant que n'éclate la Seconde Guerre mondiale. Ces options peuvent consister en des accords économiques, des pactes de non-agression, la possibilité d'aider l'un ou l'autre camp en présence dans la guerre civile espagnole, le renforcement ou, au contraire, le désarmement de tout ou partie de ses forces armées et, bien sûr, la possibilité de déclarer la guerre à ses voisins (de préférence ceux qui sont faibles) ou d'y organiser des coups d'État.

Days of Decision satisfera pleinement les vrais amateurs de WIF, ceux qui le connaissent déjà par cœur et pensent en avoir épuisé les richesses ; mais aussi les historiens et les joueurs qui se sont toujours demandé à quoi aurait pu ressembler le deuxième conflit mondial si d'autres événements s'étaient produits dans la seconde moitié des années trente (et ce même si l'on ne constate guère de changements majeurs du cours de l'Histoire ; encore que l'on puisse imaginer une vraie guerre soviéto-japonaise à la place du conflit germano-soviétique...). Quelques problèmes subsistent toutefois, essentiellement quant à la coordination entre DOD, WIF 4e édition, WIF 5e édition, et Planes in Flames. Ainsi, de nombreux errata pour DOD se trouvent dans la 5e édition de WIF. Il reste donc à espérer une seconde édition de Days of Decision. Le jeu en vaut largement la chandelle.

FICHE TECHNIQUE

Jeu politico-stratégique en anglais.
Thème : les origines de la Deuxième Guerre mondiale.
Éditeur : Australian Design Group.
Nombre de joueurs : de 2 à 7.
Matériel : 1 carte à zones de l'Europe des années trente, 200 beaux pions (parmi lesquels de nombreux pions de pays mineurs pour WIF), 6 fiches d'options et divers aides de jeu, 1 livret de règles accompagné d'un historique.
Particularités : peut être joué séparément ou avec World in Flames.Très difficilement jouable en solitaire.Trois niveaux de jeu.
Complexité : assez élevée.

PLANES IN FLAMES

Il s'agit d'une extension pour WIF vendue sous pochette plastique et compatible avec Days of Decision. Elle contient 3 pages de règles de base (dont les règles d'aviation de la version 5 pour les possesseurs de la version 4), un livret de scénarios et des « player's notes » de 6 pages, quelques aides de jeu et, surtout 600 très beaux et très (trop, car difficilement lisibles) réalistes pions d'avions pour tous les belligérants, fruits d'une excellente recherche historique. On peut donc maintenant faire évoluer ses forces aériennes au fur et à mesure du déroulement du conflit, mais aussi faire bénéficier l'aviation d'améliorations similaires à celles dont bénéficia la marine dans la version 5 (à quand une extension comparable pour les forces terrestres ?).

Du coup, la gestion des forces aériennes devient bien plus complexe, ce qui ne se ressent guère au niveau des règles et du système, et donc des opérations tactiques, mais à celui de la planification stratégique globale. On peut maintenant en effet choisir en détail quels types d'appareils on produit, et à quel moment. Cette véritable politique économique est passionnante et augmente d'autant les options stratégiques à la disposition des joueurs ; amélioration considérable ! Les différents types d'avions sont ainsi individualisés et leur arrivée est étalée dans le temps, les pilotes sont désormais distincts de leurs appareils, mais aussi différenciés entre ceux disponibles et ceux en formation, et l'existence d'une réserve aérienne générale confère également une plus grande liberté de manœuvre stratégique.

La séquence de mission des avions est modifiée dans un sens plus complexe, mais meilleur ; l'interception et l'escorte sont différenciées et précisées, de même que le sont la portée et le rayon d'action de chaque appareil. Les chasseurs de nuit font leur apparition (en même temps que les missions nocturnes), ainsi que les avions de lutte antichar. Certains bombardiers peuvent effectuer des missions de transport, et sont tous réunis (« TaC » et « Strat ») sous la dénomination de « Land Bombers ». Enfin, de nouvelles capacités et contraintes font leur apparition : extended range, hydravion, interception range, fighter-bomber range. On note en outre l'apparition des V1 et des V2, de la bombe atomique, des pions de DCA, et... des garnisons chinoises. Toutes ces modifications achèvent de faire de WIF un véritable jeu de stratégie aérienne, ce qui, en soi, est un exemple unique pour un wargame à cette échelle. Quelques regrets toutefois : le fait que les chasseurs restent identiques à ce qu'ils étaient dans WIF, et que l'aéronavale reste tristement marginalisée.

Planes in Flames est-il donc indispensable ? Oui, sans hésitation (et ce d'autant plus que les nouvelles règles sont assez facilement assimilables pour quiconque connaît déjà bien le système), mais uniquement pour les vrais mordus de World in Flames, les amateurs de guerre aérienne et les simulationnistes, c'est-à-dire ceux pour qui le réalisme historique prime sur la jouabilité. Les débutants dans ce système pourront, quant à eux, fort bien s'en passer ; on serait même tenté de leur déconseiller d'adjoindre cette extension – par ailleurs assez onéreuse – à leurs parties. Enfin, dernier argument en faveur de Planes in Flames : le fait qu'il contienne un certain nombre d'errata pour WIF et DOD !

FATAL ALLIANCE

Fatal Alliance est une extension permettant de simuler la Première Guerre mondiale avec World in Flames. Pour ce faire, la pochette comprend des morceaux de carte prédécoupés à coller sur la carte Seconde Guerre mondiale afin de reproduire les frontières des États qui étaient sensiblement différentes en 1914 et en 1939, surtout en Europe. Afin d'éviter de gâcher une carte, il est recommandé de procéder à cette opération sur une des cartes fournies dans la boîte d'une version précédente de WIF, que les amateurs de ce jeu ne manqueront pas de posséder. Les autres devront recourir à la photocopie couleur. Bien entendu, les règles changent dans les domaines suivants : combat, empilement, aviation, marine, chars, et artillerie, laquelle voit son importance accrue, ce qui est logique quand on sait le rôle que cette arme a joué dans ce conflit. On trouvera également un nouveau jeu de pions.

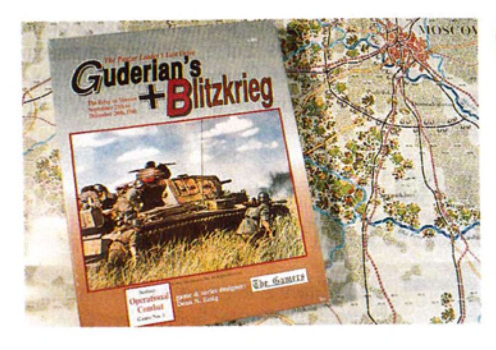
L'intérêt de cette extension est-il immense ? Oui et non. Les opérations terrestres deviennent, on s'en serait douté, assez statiques, et donc ennuyeuses. Mais, du coup, tout l'intérêt se retrouve au niveau stratégique car on peut alors y tester de nouvelles options planétaires et – qui sait – voir où les dirigeants de l'époque auraient pu tenter de débloquer une situation figée sur le front français : Balkans ? Russie ? Italie ? Proche-Orient ? À vous d'essayer... Cette notion de vue globale des grands conflits de notre siècle étant l'essence même du système WIF, Fatal Alliance présentera de l'intérêt pour les aficionados du jeu 2e GM qui auront épuisé toutes les facettes de ce dernier et voudront comparer les problématiques stratégiques de ces deux conflagrations mondiales.

Autre avantage de cette extension : elle contient une nouvelle carte de la Scandinavie pour WIF ! Les gens d'Australian Design Group ont parfois de curieuses méthodes de marketing.

Laurent Henninger avec la collaboration de Fabrice Garcin et David Massart

Guderian's Blitzkrieg

On vous aura prévenu !



Dean Essig, auteur de *Guderian's Blitzkrieg*, avertit d'emblée le joueur: «Ce jeu n'est pas fait pour les faibles d'esprit.» Merci, M. Essig. Et merci de nous signaler qu'un scénario de UN tour demande cinq à six heures de jeu. Mais c'est quand même un jeu très bien fait, avec une foule d'idées originales et élégantes.

La loi des séries

The Gamers s'est d'abord fait connaître avec des jeux ardus sur la guerre de Sécession, puis avec ses *Tactical Combat Series*, véritables concurrentes de Squad Leader puisque l'échelle est la même, bien que le système et l'esprit du jeu soient totalement différents. Avec *Guderian's Blitzkrieg*, simulation de l'offensive allemande sur Moscou à l'automne 1941, il inaugure ses *Operational Combat Series*.

C'est beau mais c'est lourd

Guderian's Blitzkrieg est un bel objet. Belle boîte, deux grandes cartes sur papier fort à la fois très lisibles et agréables à regarder (ce qui, on le sait, n'est pas toujours compatible), pions sobres mais élégants (les avions sont très mignons, avec leur camouflage en couleurs)... Les livrets de règles (un pour la série, un pour le jeu) sont eux aussi clairs et agréables à lire, faciles à étudier, semés de réflexions des concepteurs et de notes historiques, le tout non dénué d'humour. Un seul problème là-dedans : j'ai dit « étudier » les règles, pas jouer le jeu. Car trente pages de règles intelligentes (le slogan de The Gamers, c'est, en toute modestie, *Intelligent wargaming lives on*), cela fait un véritable embouteillage (et 30 pages, c'est pour les règles de la série, il faut en rajouter quelques-unes pour les règles spécifiques au jeu). J'irai presque jusqu'à dire que *G's B* vaut l'achat pour le plaisir de la lecture des règles, mais que l'on ne doit pas espérer y jouer plus souvent qu'à, disons, *Fire in the East + Scortched Earth*.

La séquence de jeu, examinée superficiellement, a pourtant l'air inoffensive. Tout commence par une « surphase » avec segment Météo, segments Ravitaillement, Renforts, Remplacements... et détermination par tirage au sort du premier joueur du tour à venir. Puis, tour de ce premier joueur. Après une phase de remise en état des avions, vient une phase de choix de « mode » pour les diverses unités (nous y reviendrons, c'est l'une des originalités majeures du jeu), une phase de Mouvement, une phase de Réaction des unités de l'adversaire que celui-ci avait placées en mode Réserve, une phase de Combat et une phase d'Exploitation, pour les unités qui ont mérité ce mode en combat ou pour les réserves. Classiquement, c'est alors le tour, identique en tout point, de l'autre joueur. Voyons maintenant de plus près les éléments qui donnent au jeu son caractère « intelligent », mais dont l'accumulation lui donne son... poids.

Priorité à l'attaque

D'abord, quelques originalités. Il n'y a pas de zone de contrôle dans le jeu, ou si peu (pour l'essentiel : c'est embêtant de reculer dans un hex. adjacent à l'ennemi). Marque distinctive de The Gamers, les rapports de forces sont arrondis en faveur de l'*attaquant* dès que l'on atteint 0,5 (autrement dit, 9 contre 6 fait 2 contre 1 et 20 contre 8 fait 3 contre 1).

Ensuite, les modes. Chaque unité a une face Combat (plus forte et moins rapide) et une face Mouvement (l'inverse). Le joueur peut choisir l'une ou l'autre au début du tour. Il peut aussi placer un marqueur de mode Réserve (l'unité pourra bouger en phase d'Exploitation, ou en phase de Réaction pendant le tour adverse), ou un marqueur Mouvement stratégique (l'unité pourra doubler son mouvement, au prix d'une grande vulnérabilité). En cas de grand succès en combat offensif, une unité peut gagner un marqueur de mode Exploitation, qui lui donne le droit de bouger dans la phase *ad hoc*. Et en cas d'échec (en attaque ou en défense), elle reçoit un marqueur de mode Désorganisation (gros handicap jusqu'à la fin du tour du joueur).

Il est clair que le choix imposé au joueur en début de tour pour toutes ses unités a de lourdes implications : c'est très réaliste, mais il est bien long de donner des ordres à plusieurs centaines d'unités. Le mouvement (normal ou d'exploitation) inclut la possibilité d'attaques en *overrun* (débordement). Connu, mais cela n'accélère pas les choses, d'autant que le défenseur a droit à un barrage d'artillerie pour sa protection !

Surprise

Le combat est marqué par l'influence de la qualité des unités (chiffrée de 0 à 5). Non seulement la différence de qualité modifie le jet de dés (on jette deux dés 6), mais surtout, avant le combat, on teste la surprise : deux dés plus la différence de qualité, si le résultat est 12 ou plus, l'attaquant bénéficie de la surprise, si c'est 2 ou moins, le défenseur a monté une embuscade ! En cas de surprise, on jette un dé, le résultat donnant un décalage du rapport de forces d'autant de colonnes ! Ainsi une très bonne compagnie peut-elle em... poisonner une division médiocre. Les pertes en combat sont matérialisées par des marqueurs.

Mais le plus lourd est sans doute la gestion du ravitaillement. Celui-ci est matérialisé par des marqueurs de *Supply Points* que chaque joueur doit physiquement trimbaler sur la carte avec des camions jusqu'à ses Quartiers généraux, et distribuer à partir des Q.G. en fonction bien sûr de l'importance des forces à nourrir. Intéressant : la possibilité de n'approvisionner que partiellement une force.

Faut-il préciser que les remplacements ne sont pas simplement des points abstraits, mais qu'il s'agit de pions de deux types (hommes et équipement) qui doivent cheminer jusqu'à l'unité qu'ils doivent regonfler... Et puis, bien sûr, il y a des règles complètes pour les avions, les fortifications, et tout et tout. Sans parler des règles météo (ah, la boue puis le gel puis la neige ! Tous les plaisirs successivement !).

Passionnante étude de monstre

En deux mots : un achat à faire et un jeu passionnant (enfin, une étude fascinante) pour tous ceux qui disposent de beaucoup de temps et de beaucoup de goût pour ce type de jeu (et pour son sujet). Les autres le leur emprunteront pour l'examiner avec respect, avant de retourner jouer à *Stalingrad Pocket* (voir p. 100) !

Frank Stora

FICHE TECHNIQUE

Guderian's Blitzkrieg est un wargame en anglais édité par The Gamers.

Thème : l'offensive allemande destinée à prendre Moscou, entre fin septembre et fin décembre 1941.

Echelle : un tour = une semaine. Un pion = entre un bataillon et une division.

Matériel : de grande qualité. Deux cartes en couleurs sur papier, de 55 cm x 85 chacune. Environ 450 pions et autant de marqueurs. Aides de jeu complètes en double exemplaire. Aucun historique (nous sommes entre experts), mais des notes des concepteurs très approfondies.

Jouabilité : comment ? Règles intelligentes, clairement expliquées, mais dont la combinaison est si complexe qu'il faut quatre à six heures pour jouer un tour.

Historicité : de premier ordre.

Stalingrad Pocket

Pourquoi faire compliqué...



... Quand on peut faire simple, s'est dit héroïquement Dean Essig, auteur pourtant d'un beau monstre, *Guderian's Blitzkrieg* (voir p. 98). Le résultat : *Standard Combat Series* et son premier titre, *Stalingrad Pocket*, dont une partie de seize tours prend le même temps qu'un seul tour de la *Guerre « éclair » de Guderian*. Merci, M. Essig, d'avoir pensé au wargameur normal.

Le petit frère du monstre

The Gamers s'est d'abord fait connaître avec... euh, je l'ai dit il y a deux pages ? OK, passons au paragraphe suivant.
Stalingrad Pocket est un bel objet. Belle boîte, belle carte sur papier fort, à la fois très lisible et agréable à regarder (ce qui, on le sait, n'est pas toujours compatible), pions sobres mais élégants... Les livrets de règles (un pour la série, un pour le jeu) sont eux aussi clairs et agréables à lire, faciles à étudier, semés de réflexions des concepteurs et de notes historiques, le tout non dénué d'humour. Oui, je sais, j'ai dit pratiquement la même chose pour *Guderian's Blitzkrieg*. Et alors ? Votre petit frère vous ressemble, non ? Et, aucun doute là-dessus, *Guderian's Blitzkrieg* et *Stalingrad Pocket* sont de la même famille. Mais pas du même volume ! Les 30 pages de règles intelligentes de la série *Operational* sont remplacées pour la série *Standard* par 4 ou 5 malheureuses pages avec plein de dessins – mais les règles ne sont pas moins intelligentes. En fait, si vous êtes un wargameur un peu aguerri, vous savez déjà jouer à *Stalingrad Pocket*, à quelques détails près.



Du classique

La séquence de jeu, déjà, devrait vous dire quelque chose. Le premier joueur vérifie si ses unités sont ravitaillées, bouge, attaque et exploite (c'est-à-dire bouge à nouveau) les unités qui en sont capables. Un grand classique, non ?
Les originalités sont rares. Les zones de contrôle ne sont pas bloquantes, mais il faut dépenser 2 points de mouvement pour en sortir. Reculer dans un hex. de ZdC coûte une perte par unité qui recule.
Le mouvement (normal ou d'exploitation) inclut la possibilité d'attaques en *overrun* (débordement). L'empilement est de trois ou quatre pions (Ouf ! Je ne vous l'avais pas dit, mais il est de dix « équivalents régimentaires » dans *Guderian's Blitzkrieg*, ce qui peut faire un vrai petit gratte-ciel !).
Le combat est tout simple. Les rapports de forces sont arrondis en faveur de *l'attaquant* dès que l'on atteint 0,5 (autrement dit, 9 contre 6 fait 2 contre 1 et 20 contre 8 fait 3 contre 1). Ben oui, je vous ai dit il y a deux pages que c'est la marque distinctive de The Gamers ! On jette deux dés 6 et on applique les résultats, dont la gamme est assez large. Un joueur peut refuser de reculer et préférer perdre des plumes.
Seules certaines unités (signalées par une marque sur le pion) ont droit au mouvement d'exploitation, et celui-ci n'est possible que pour les unités qui ne sont pas en ZdC ennemie. Enfin, le ravitaillement est abstrait : il suffit de tracer une ligne convenable jusqu'à un hex. convenable.

Adolf et vous

Jetons tout de même un œil aux règles spécifiques de *Stalingrad Pocket*. Nous y trouvons des Quartiers généraux soviétiques chargés de canaliser le ravitaillement (sans lequel les unités voient leurs potentiels de mouvement et de combat divisés par deux). L'empilement est illimité dans Stalingrad (ou ses ruines). Les Allemands peuvent être ravitaillés par air, sauf si ils s'avisent de décrocher de Stalingrad, auquel cas Hitler leur coupe cet approvisionnement.
Les conditions de victoire, très bien trouvées, imposent à l'Allemand de tenter de perdre moins de 90 pions (sur 189 en tout !) tout en s'accrochant à deux hex. de Stalingrad, s'il veut remporter une victoire « massive ». Il a intérêt à ne pas être aussi gourmand... Il faut s'étendre un peu sur ces fameuses conditions. Elles obligent en effet (sauf maladresse insigne du Soviétique) le joueur Allemand à choisir entre une victoire militaire et une victoire politique. De façon très historique, il a intérêt à choisir la sauvegarde de ses forces. Tenter de casser du Rouge tout en gardant Stalingrad lui garantira certes quelques bons moments, quelques victoires tactiques, et la poursuite de l'approvisionnement aérien de la ville. Mais à la longue, tout va s'effondrer en même temps ! Et il faut se rappeler que les pions allemands encerclés sont considérés comme morts à la fin de la partie, même si ils disposent encore de ravitaillement aérien. En revanche, si Stalingrad est évacuée vers la moitié de la partie, l'Allemand peut préserver un maximum de pions, malgré l'interruption du pont aérien. Et pourtant, de façon toujours très historique, les joueurs Allemands s'efforcent en général d'obéir aux directives hitlériennes un peu trop longtemps pour la santé de leurs troupes – l'ombre du petit brun moustachu planerait-elle sur le jeu ?
Si vous pouvez mettre la main sur le magazine de The Gamers, baptisé *Operations*, vous trouverez dans le numéro qui lui est consacré un récit de partie tour par tour, et des tas de *what if* et de variantes pour les scénarios. Cependant, en dehors du libre déploiement des forces, il s'agit surtout de *what if* favorables à l'Allemand. Il est vrai que, sans cela, le camp de l'Axe risque d'avoir bien du mal à remporter une victoire autre que morale (du style : « J'ai réussi à sauver plus d'Allemands que toi quand tu jouais ce camp »). Ce qui, pourtant, ne rend pas le jeu moins intéressant, grâce aux nombreux retournements de situations qui l'émaillent.

FICHE TECHNIQUE

Stalingrad Pocket est un wargame en anglais édité par The Gamers.
Thème : l'offensive soviétique destinée à encercler les troupes de l'Axe attaquant Stalingrad, entre le 19 novembre et le 20 décembre 1942.
Echelle : un tour = deux jours. Un pion = entre un bataillon et une division.
Matériel : de grande qualité. Une carte en couleurs sur papier, de 55 cm x 85. 420 pions et marqueurs. Aucun historique, mais des notes des concepteurs très utiles.
Jouabilité : excellente. Règles classiques et précises, clairement expliquées.
Historicité : très bonne.

Vive la simplicité !

En deux mots : *Stalingrad Pocket* est un excellent jeu. Il faut féliciter Dean Essig, le patron de The Gamers, et Masahiro Yamazaki (ce n'est pas un amiral japonais à Midway, c'est le concepteur de *Stalingrad Pocket* !). Quand on a créé des jeux hypercomplexes pendant cinq ans, ce n'est pas commode de se remettre en question et de pondre un jeu jouable par le commun des mortels !

Frank Stora

Décidément, la mode est à la simplicité ! TSR depuis pas mal de temps, Avalon Hill avec sa série *American History*, The Gamers avec ses *Standard Combat Series* et GDW avec les jeux *First Battle* ont décidé de nous démontrer qu'un bon wargame historique pouvait être simple. Les jumeaux de GDW sur la Seconde Guerre mondiale en Tunisie en sont un exemple éclatant.

Race for Tunis Bloody Kasserine

Le wargame, c'est tout simple !



Déséquilibre

La bataille de Kasserine, en février 1943, a toujours attiré les wargameurs, de même que toutes celles livrées de 40 à 43 dans les déserts du nord de l'Afrique. Et celle-ci plaît particulièrement outre-Atlantique, car on y voit des Yankees ! D'accord, ils en prennent plein la poire, car il s'agit de novices mal commandés (tant que Patton n'est pas arrivé), et qu'ils ont en face d'eux la crème de la crème, des Allemands supérieurement entraînés par deux ans de combat dans les sables et commandés par un artiste, le Renard du désert lui-même, Rommel. Mais ce n'est pas grave, tout se termine bien pour les débutants, donc la morale est sauve.

Une bonne cuisine dans les vieux pots

Ce vieux malin de Frank Chadwick, chez GDW, s'est dit qu'il y avait sûrement quelque chose à tirer d'un jeu antique (*Kasserine Pass*) dont sa marque avait acquis les droits quinze ans avant. Il a rafraîchi l'ordre de bataille, revu carte et pions, il a ajouté une carte pour aller jusqu'à la mer, et en voiture pour deux jeux des plus *easy to learn & fun to play* qui soient !

Les cartes sont gaiement colorées, sans prétention artistique mais agréables. Les pions (qui représentent des bataillons) sont à l'avenant, d'une grande simplicité : attaque-défense-mouvement, plus portée pour l'artillerie. Ils sont simple face, autrement dit, toute réduction entraîne leur élimination !

Les règles sont d'une simplicité déconcertante. Les zones de contrôle arrêtent le mouvement (sauf pour les Allemands dans les ZdC d'infanterie américaine, inexpérimentée, et française, mal armée). L'empilement est modéré (quatre pions au plus). Le combat est obligatoire en ZdC. Il faut jeter deux dés 6 sur la table des combats, ce qui produit une large variété de résultats pour un rapport de forces donné. Les retraites en ZdC sont interdites, de même que celles consommant plus de points de mouvement que l'on en possède. Vous ne pouvez pas reculer ? C'est l'élimination. Mais il y a des résultats « amusants », tels que l'engagement, qui imposent à l'attaquant de renouveler son attaque au tour suivant. Tout cela concourt à créer une atmosphère d'incertitude qui éloigne les joueurs de la recherche du 3 contre 1 fatidique et les conduit à penser en termes de concentration de forces, donc de définition d'un objectif stratégique. Ce qui est d'autant plus naturel que les conditions de victoire sont des points géographiques.

Je ne m'attarderai pas sur les diverses règles annexes, du style destruction des ponts par le génie ou appui au sol par l'aviation, « éclatement » des troupes allemandes motorisées en compagnies et remplacements alliés. Mention spéciale tout de même pour la règle de contre-batterie : au lieu de simplement ajouter son artillerie à ses troupes, l'attaquant la fait tirer sur l'artillerie du défenseur pour faire taire celle-ci ; le résultat, en termes de rapport de forces, est en général plus favorable.

Les deux font la paire

Au total, des règles claires (souvent justifiées par des notes des concepteurs fort bien venues et complétées par un historique précis), mais des règles dont, comme toujours chez GDW, il ne faut pas négliger la moindre ligne. Une remarque : il n'existe, pour les deux jeux, qu'une seule fiche compte-tours, qui comprend également un tableau des aérodromes. Elle se trouve dans *Race for Tunis*. Si vous n'achetez qu'un des deux jeux, choisissez donc *Race for Tunis* ! D'autant plus que les règles de *RfT* ont intégré les errata de *Bloody Kasserine*.

Au total, les deux jeux vous offrent sept scénarios différents ! Quatre pour la campagne de Tunisie du Nord, du 17 novembre au 24 décembre, selon que vous voulez jouer 18, 25, 31 ou 38 tours (attention ! Si vous démarrez le 17 novembre, il faut considérer que les Allemands ne sont pas ravitaillés durant la première semaine). Un scénario pour l'opération Eilbote (18 au 24 janvier, 7 tours). Et deux pour Kasserine, tous deux durant 11 tours, mais vous pouvez vous contenter d'une carte ou vous lancer sur les deux (elles sont jointives), en utilisant bien sûr plus de pions. En fait, Richard Berg, un autre vieux renard du wargame, pense que le jeu n'a été coupé en deux que pour des raisons commerciales. Mais ce n'est pas bien grave, de toute façon, l'achat du couple ne grèvera pas trop votre budget, et vous serez largement remboursés en termes de nombre de parties jouées par rapport au prix payé !

En deux mots, pourquoi faire compliqué quand on peut faire simple ? J'admets que les gros machins avec 572 pages de règles ont leur intérêt, mais ils ne devraient constituer que l'exception qui confirme la règle énoncée par Napoléon Bonaparte : « Le wargame est un art simple et tout d'exécution. » Oui, bon, Napo parlait de la guerre et pas du wargame, mais pourquoi la simulation devrait-elle être plus compliquée que la réalité ?

Frank Stora

FICHE TECHNIQUE

Race for Tunis et *Bloody Kasserine* sont des wargames en anglais édités par GDW.
Thème : les batailles qui se sont déroulées de novembre 1942 à février 1943 en Tunisie.
Echelle : un tour = un jour ; un pion = un bataillon.
Matériel : de très bonne qualité. Dans chaque jeu, une carte de 55 cm x 40, 176 pions et deux dés 6.
Jouabilité : de tout premier ordre. Règles simples, même avec toutes les options (en fait nécessaires au joueur averti). L'achat des deux boîtes est recommandé pour profiter du scénario joué sur les deux cartes.
Historicité : très satisfaisante.
En deux mots : des boîtes qui ne resteront pas sur les étagères !

Consultez les Anciens !

JeE : Jeu en encart ; sc. : scénario ; Prof. : Profession ; PdF : Portrait de famille ; Epreuve du Feu : EdF ; PL : Première Ligne

NUMEROS DISPONIBLES

26 - Empire : figurines - Battles for the Ardennes.

28 - Alésia - Maléfices - Middle Earth.

29 - James Bond - Crusader.

30 - La ferme fortifiée - Third World War.

31 - Air Force - Fall of France - Dessine-moi un monstre.

32 - Initiation : D&D ou l'Œil Noir - Rêve de Dragon - Air Force - Junta.

33 - La Compagnie des Glaces - Railway Rivals - Wellington's Victory.

34 - SPÉCIAL SCÉNARIOS - R.O.L.E. (le plus petit JdR).

35 - Laelith (le numéro original).

37 - Turenne 1674 - Prof. : Maître de Donjon - Les jeux Reagan.

38 - Tank Leader - RuneQuest - Warhammer Fantasy RPG.

39 - Chill - Stormbringer.

40 - JeE : F.A.R. 90 - Éditer son jeu de rôle.

42 - Les provinces de Laelith - La série Europa - Prof. : Gardien des Arcanes.

43 - Wargames : jouez plus souvent - RuneQuest : critique + sc.

44 - Star Wars- Blood Bowl, Civilization - Wargame : les hélicos.

45 - La Vallée des Rois. Combat naval moderne.

46 - JeE : 1940. Empires & Dynasties, Animonde - L'art de la guerre à la Renaissance.

47 - JeE : Sentiers Obscurs - James Bond, Trauma - la guerre dans le golfe Persique.

48 - Qui veut la peau du jeu de rôle ? Marvel Super Héros et Hawkmoon - la guerre aérienne - Kremlin.

49 - Multimondes - Space Master - Cyberpunk - Les Princes d'Ambre - l'An Mil - The Great Patriotic War - Les châteaux forts - Figurines : quelle règle choisir ? JeE : Caspara 1812.

50 - AD&D 2e édition - Top Secret - Gurps - wargames asiatiques (I).

51 - Hurlements, Athanor - Battletech -The Hunt for Red October, Red Storm Rising - wargames asiatiques (II).

52 - JeE : Article 104 - Les Divisions de L'Ombre, Aux armes, Citoyens ! - Prof. : semi-réaliste - sc. : AD&D, RuneQuest, Star Wars et Warhammer. Wargames : Napoléon.

53 - Space 1889 - AD&D 1 à 2 - MJ à Hawkmoon - Les Gnobelains de Goferfinker(1) - Guerre de Sécession - Axies and Allies - sc. Rêve de Dragon, Stormbringer, James Bond, AD&D niv.3.

54 - JeE : 1941 - Ars Magica - L'Appel de Cthulhu : PdF + sc. - Goferfinker(2) - Wargames Eurogames, Blue & Gray - Fortress America - sc. Athanor, AD&D, Simulacres S.F., Cry Havoc.

55 - Les Terres du Milieu - Zargos, Space Hulk, Excalibur, Illuminati, Colonisator, Fief 2, Diplomatie - Berlin XVIII, Héroïka. Goferkinker + poster champignons. Aquablue - Créateur d'Univers. Première Ligne : règle pour jeu avec figurines - Le combat aérien moderne. sc. : Warhammer, James Bond, AD&D niv. 4.

56 - In Nomine Satanis/ Magna Veritas- La Terre Creuse - Les jeux Cyberpunk + sc. - PL(2) - Civilisation, Imperium romanum II, 5th Fleet, combat aérien (suite) ; sc. : Paranoïa, Berlin XVIII, Hurlements.

57 - Mini Car Wars - Rolemaster : critique + sc. - Prof. : improvisateur - HeroQuest, Advanced HeroQuest, Car Wars - Le jeu de négociation par correspondance - PL(3) - Le combat opérationnel moderne, Airland Battle, Tac Air, Air & Armor. sc. : Rêve de Dragon, Stormbringer, Simulacres horreur, AD&D niv. 0.

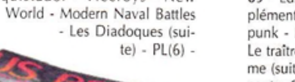
58 - Le Cristal Majeur BD & JdR - Les Celtes - Jarandell(I) - Le costume médiéval - Figurines : la bidouille - PL(4) - Murder party : les fleurs du mal - Le combat moderne (2) - Team Yankee et Test of Arms - Light division, Harpoon - sc. : l'Appel de Cthulhu, Premières Légendes Celtiques, JRTM.

59 - Torg - JeE : Raphia - Les vikings - Dossier combat moderne (3) : Twilight 2000, Sniper ! et Ambush - Jarandell (II) - Dragon noir - sc. : INS, Chill, Space Hulk et Gulf Strike.

60 - Mimétis - Shadowrun - Guerre moderne (4) : Fire Team, Air Cav et MBT, tactique moderne au 300e - Civilisation + Bâtisses + sc. : base pirate et coin de galaxie - Jarandell (suite et fin) - Aristo - sc : Shadowrun, Cthulhu 90 et AD&D niv. 5.

61- Prédateurs - Cthulhu sans Cthulhu - Les univers en folie - TMNT - Vikings - Roi Arthur - Les Diadoques (jeu diplo) - sc : Twilight 2000, Paranoïa, AD&D niv.6. PL(5), Raphia avec figurines.

62 - Cyberpunk 2020 + scén - Les Aztèques + sc. - Simulacres : règles de campagne - Torg - Fantasy Warriors - La Vallée des mammouths - Conquistador - Viceroys - New World - Modern Naval Battles - Les Diadoques (suite) - PL(6) - sc. AD & D niv.3, Imperium Romanum II, Star Wars.



63 - Heavy Metal : critique + sc. - Akira - Légende Viking - Zargos : conseils - Fonderie à domicile - Republic of Rome - Les diadoques(II) - Le front Russe (1) : La guerre germano-soviétique, Europa, World War II, World in Flames - sc. Rêve de Dragon, Hurlements, JRTM.

64 - DC Heroes 2 - Warhammer JdRF - Les gens de parage - Les Conquistadores - Formule Dé - Les Diadoques (III). Le front Russe (2) : Leçons stratégiques et tactiques ! The Great Patriotic War, Eastern Front Solitaire, Russian Front, Trial of Strength. sc. : Capitaine Vaudou, Berlin XVIII, Stormbringer, Torg. Guide détachable de peinture de figurines (tome 1).

65 - Formule Dé : l'Echangeur 17 - Mercenaires - Gardien du temps - Vertigo, Junta - sc. : Cyberpunk, AdC, Warhammer, James Bond - Le front Russe (3) : le front de l'Est version SL/ ASL, Turning Point Stalingrad, Edelweiss, Moskva, Karkhov, Rostov, Auerstaedt.

66 - Vampire - la Méthode du Dr Chestel - Cyberpunker - Voitures et conducteurs des Années folles - Space Crusade, Blood Bowl - sc. : Magna Veritas, Star Wars, AD&D, Mercenaires - JeE : 1792, la patrie en danger - Poster : l'archipel de Malienda.

67 - Bloodlust, critique + sc. - Guide de Peinture : les dioramas - Les catastrophes - Torg : PdF + sc. - Prof. : Mercenaire stellaire - Feuille de perso Simulacres - 1792 : la patrie en danger (II) - Hornet Leader, Harpoon - sc. : RuneQuest, la méthode du Dr Chestel, AD&D niv. 8.

68 - PdF : In Nomine Satanis/Magnas Veritas - Prof. : Hurlements + sc. - Les aventures de Gros Bill - les voyages de l'astronome (I) - Domain, Dungeon et Dungeonquest - JeE : Bellum Gallicum - Les simulateurs de vol - sc. : Rêve de Dragon, l'Appel de Cthulhu, Bloodlust.

69 - EdF : Bitume MK5 + sc. - Suppléments pour GURPS, pour Cyberpunk - Prof. : maître des Anneaux - Le traître - Les voyages de l'astronome (suite et fin) - Aide de jeu : Rencontre Cosmique - Grands Stratèges, Stand & Die : la bataille de Borodino, Bellum Gallicum - Les simulateurs de combat aéroterrestre - sc. : Hawkmoon, Warhammer JdRF, Cyberpunk.

70 - Amber - PdF : James Bond 007 - Les vraies licornes - Jeu de Rôle complet : Le Petit Peuple - Poster-Ecran : Les voyages de l'Astronome - Blood Bowl : la forge de Sigmar - Wargame : l'ère des impérialismes - Pax Britannica - Battle of the Bulge - sc. : AdC, Star Wars, AD&D niv.5-6, Méga III.

71 - EdF : Gurps + sc. - Prof. : Simulacres - Des tournois de jeux de rôle, pourquoi faire ? Enigmagies - Formule Dé : courses de motos - World Conquest - The Perfect General, 1er Empire - Les maîtres cartographes : 10 instantanés - Mega III errata - Dossier World in Flames - Crossbow and Cannon - Sc. : Grand écran Warhammer, James Bond 007, In Nomine Satanis, Rêve de Dragon.

72 - EdF : Mega III et Dangerous Journeys - JeE : Volga 43 - Seigneurs de Guerre - Quest - Prof. : INS/MV - Le marchand - sc. : Space Crusade, Mega III, JRTM, AdC, Shadowrun.

HORS SÉRIES DISPONIBLES

HS 1 - SIMULACRES, le jeu de rôle élémentaire. Un jeu complet d'initiation en quatre pages de règles et sept univers et scénarios : Médiéval-fantastique, Aventure, Épouvante, Space opera, Histoire, Série télé et Espionnage.

HS 2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro regroupant tout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fantastique, plus de nombreux inédits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur.

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS. Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de Casus Belli. Ce numéro comporte deux tiers de jeu de rôle : Le tout premier article sur D&D + sc., le portrait du Grosbill, notre feuille de personnage AD&D, le royaume d'Alarian, classes de personnage : le samouraï, le barbare, la courtisane ; Devine... et un tiers de wargame : Squad Leader, Cry Havoc.

HS 4 - GRANDEUR NATURE. Les divers jeux grandeur nature : définitions et précisions, killer, murder party, paintball, le jeu de rôle grandeur nature - L'organisation d'un grandeur-nature - Témoignages et interviews - les règles - Fabriquer ses costumes, ses armes blanches - Comment écrire un scénario - sc. murder party contemporaine, killer, GN médiéval-fantastique, GN années 30 - Mini-annuaire des clubs et associations.

HS 6 - SPECIAL SCENARIOS . Conseils pour les meneurs de jeu - Règles de jeu élémentaires pour Simulacres - Sc. : ADD, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurlements, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC.

ET NOS RELIURES !

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMEROS & RELIURES

- Je souhaite recevoir les N° .... de CASUS BELLI au prix unitaire de 35 F franco (Etranger : 40 F).
- Je souhaite recevoir
  - ...... Hors-série **SIMULACRES** (prix unitaire de 32 F franco - Etranger : 37 F)
  - ...... Hors-série **LAELITH** (prix unitaire de 40 F franco - Etranger : 45 F)
  - ...... Hors-série **MORCEAUX CHOISIS** (prix unitaire de 40 F franco - Etranger : 45 F)
  - ...... Hors-série **GRANDEUR-NATURE** (prix unitaire de 45 F franco - Etranger : 50 F)
  - ...... Hors-série **SPECIAL SCENARIOS** (prix unitaire de 45 F franco - Etranger : 50 F).
- Je souhaite recevoir .... reliures CASUS BELLI au prix unitaire de 65 F franco (Etranger : 72 F).

NOM, Prénom ....

Adresse ....

Code Postal ....

Ville ....

Ci-joint mon règlement de .... F par chèque à l'ordre de CASUS BELLI BRED.

A retourner paiement joint à : CASUS BELLI, 1 rue du colonel Pierre Avia 75015 Paris.

Etranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

Valable jusqu'à fin 93. RC Paris B 572 134 773 **CB 73**

Actualité stratégique est un ouvrage collectif qui, comme son nom l'indique, fait le point sur la situation stratégique mondiale en ce début des années quatre-vingt-dix où tous les repères géopolitiques que nous avions ont littéralement sauté ! Outre des chapitres consacrés à des thèmes tels que le désarmement, les industries militaires et les ventes d'armes, les technologies et armes nouvelles, la prolifération des armements dans le tiers-monde, les leçons de la guerre du Golfe, la politique de défense de la France, la nouvelle donne stratégique en Europe, les alliances et pactes, les politiques de défense des États-Unis et de la (nouvelle) Russie, on trouve de nombreuses annexes comprenant des textes officiels, une bibliographie et, surtout, un inventaire des forces armées du monde. Cet ouvrage sera particulièrement utile aux créateurs de scénarios pour Battlefield Europe, Test of Arms, ou même les Fleets.
Publié aux éditions Payot, dans la collection Documents.

● Le numéro 54 de la revue **Stratégique** est consacré à un thème d'actualité on ne peut plus brûlant : la guerre limitée. Les différents articles de ce numéro étudient ce problème sous de nombreux angles : historique (la guerre de 1870-1871 : une guerre limitée ; l'ancien régime militaire : un modèle de guerre limitée ?, etc.), théorique (aide à la décision et stratégie : pour une gestion de l'incertitude ; des armes pour les guerres limitées : essai de prospective ; etc.), ou géopolitique (l'introuvable neutralisation du canal de Suez ; le renforcement de la présence navale française en océan Indien au début des années soixante-dix ; etc.). Je ne saurais trop conseiller la lecture de ces textes à tous les wargameurs, car ils leur permettront de mieux appréhender et comprendre les nouvelles formes que la guerre est en train de prendre. Il semblerait en effet que les conflits traditionnels entre armées régulières deviennent à l'avenir de plus en plus rares et que les petites guerres (atroces, certes, mais paradoxalement... limitées) se multiplient à l'infini.
Publié par la Fondation pour les Études de Défense nationale, Hôtel national des Invalides, 75007 Paris.

● **L'Amérique mercenaire** est le dernier ouvrage d'Alain Joxe (le frère de notre ministre de la Défense). L'auteur tente de « lire » l'avenir proche de notre monde où ne subsiste plus qu'une seule superpuissance planétaire, une telle situation « monopolaire » étant totalement inédite dans toute l'histoire de l'humanité ! En posant plus de (bonnes) questions qu'il n'apporte de réponses, Alain Joxe fait œuvre salutaire de défricheur et jette un regard neuf sur la géopolitique. Sa grande et impressionnante érudition historique lui permet ainsi de déployer une pensée originale, surtout par rapport à la grande masse des spécialistes français des problèmes de défense contemporains, lesquels brillent trop souvent par une ignorance crasse en la matière.
Publié chez Stock.

● **Stratégie générative**, de Jean-Paul Charnay, est un de ces ouvrages de théorie pure, extrêmement complexes et difficiles d'accès. Charnay nous propose ainsi d'adjoindre la notion d'anthropo-stratégie à celles de géopolitique et de géostratégie ! Selon lui, les différences de cultures, de civilisations, de conceptions philosophico-religieuses et donc de niveaux technologiques comme de représentations du monde devraient être prises en compte en tant que génératrices de conflit au même titre que les problèmes « objectifs » tels que la géographie, l'économie, la démographie, ou les possibilités techniques des différentes forces armées.
Publié aux Presses Universitaires de France (PUF).

● **The Coming War With Japan**, de George Friedman et Meredith Lebard est mon chouchou de ce mois. Les auteurs démontrent ni plus ni moins qu'une nouvelle guerre américano-japonaise est inévitable dans un avenir proche... Je ne vous dévoilerai pas plus leurs solides arguments et vous laisserai les découvrir par vous-mêmes car j'estime que tout le monde doit lire ce livre, et pas seulement les joueurs de l'excellent wargame Red Sky Morning ! Un dernier mot : ce livre est best-seller au Japon depuis plusieurs mois...
Publié par St. Martin's Press, à New York.

● **Le sac de Berlin, avril-mai 1945**, de Pierre Rocolle, raconte ce terrible épisode de la Seconde Guerre mondiale que fut la prise de la capitale du Reich par les troupes soviétiques. Tout y est décrit et analysé en détail : opérations militaires, décisions politiques des plus hautes autorités, vie quotidienne des soldats mais surtout de ces milliers de civils pris au piège de cette ville immense, ainsi que les atrocités dont ces derniers furent victimes (ce qui n'était qu'un de ces injustes retours de l'histoire, car les soldats soviétiques estimaient ainsi venger le sort que les nazis avaient fait subir aux populations civiles de l'URSS). L'auteur n'hésite pas à comparer cette bataille aux sacs de Constantinople ou de Magdebourg. Une véritable mine de scénarios pour ASL !
Publié chez Armand Colin.

● **Stalingrad 1942**, de Thomas André, est le dernier volume de cette série que nous connaissons bien : *Les grandes batailles de l'Histoire*. Ordres de bataille, excellente cartographie, intéressante bibliographie, récit complet des combats, ainsi que de leurs conséquences comme de leur contexte géostratégique, tout y est ! Les néophytes trouveront là un très bon ouvrage pour une première approche, et les connaisseurs sauront mettre à profit le fait que l'auteur nous livre certaines des dernières recherches historiques sur ce sujet. Il reste bien sûr encore aux historiens à travailler à fond sur les archives soviétiques qui doivent commencer à s'ouvrir peu à peu. Un dernier mot : la bataille de Stalingrad fut – et de loin ! – la plus grande bataille de tous les temps (plus de 2 millions de morts pour une seule ville...) : tout wargameur se doit de la connaître par cœur !
Publié chez Socomer, 35 rue Simart, 75018 Paris.

● **La dramatique histoire des sous-marins soviétiques** sera lu avidement par tous les amateurs de wargames navals contemporains, ainsi d'ailleurs que par tous ceux qui s'intéressent de près ou de loin à l'ex-URSS. Les auteurs, tous trois amiraux de la flotte soviétique, racontent en détail comment ils furent obligés, par des autorités paranoïaques, bureaucratiques et criminelles, de mettre au point puis de diriger la flotte sous-marine nucléaire de leur pays au mépris total des règles de sécurité les plus élémentaires. Bien évidemment, les morts et les accidents furent nombreux, et la qualité de cette flotte s'en ressentit durement, au point que l'on est en droit de se demander si, là encore, l'Occident n'a pas un petit peu trop fantasmé sur le « danger » que représentaient ces sous-marins. On lit ce livre en étant consterné devant l'incurie du système soviétique et devant les révélations présentes à chaque page : il y a encore deux ans, la moindre d'entre elles aurait été payée très cher par les services de renseignements occidentaux !
Publié chez Robert Laffont, dans la collection Vécu.

● **Militaria** n'est pas un livre mais... un jeu ! Eh oui, une nouvelle version du traditionnel Trivial Pursuit des familles, mais cette fois entièrement consacrée à l'histoire militaire, de toutes les époques et de tous les pays. Je ne prétends pas que cela remplace un bon bouquin, ni qu'il s'agisse là d'un grand jeu de stratégie, mais au moins a-t-on un fort agréable petit jeu de société qui permet de parfaire son érudition dans notre domaine favori, et ce d'autant plus que les questions posées sont authentiquement « savantes », et pas idiotes du tout.
Militaria, Suite 17, St Francis House, Queens Rd., Norwich, NR1 3PN, Grande-Bretagne.

● Nous continuerons avec trois magnifiques biographies. La première, celle de **Maurice de Saxe**, par Jean-Pierre Bois, nous raconte la vie d'un des plus grands chefs de guerre du XVIIIe siècle, né allemand mais passé au service de la France de Louis XV. Le maréchal de Saxe restera l'une des plus brillantes et des plus pittoresques figures de l'histoire militaire française et il serait bien temps que les wargameurs le redécouvrent. Pour cela, ce livre comprend de nombreux et fort bien faits développements sur l'art de la guerre au siècle des Lumières, mais également sur la diplomatie de l'époque, dans laquelle Saxe eut son rôle à jouer.
Publié chez Fayard.

● **Cromwell**, de Bernard Cottret, est, à ce jour, la meilleure biographie de ce personnage fondamental dans l'histoire de l'Angleterre. Au XVIIe siècle en effet, à l'époque de Louis XIII, Richelieu et de nos mousquetaires, mais aussi de l'affreuse guerre de Trente Ans en Allemagne, ce pays connut une révolution républicaine (avec décapitation du roi !),

accompagnée d'une terrible guerre civile, dont les batailles sont d'ailleurs très appréciées des wargameurs figurinistes d'outre-Manche. À ce sujet, ce livre contient lui aussi de nombreux développements en ce qui concerne les aspects strictement militaires et tactiques de ce conflit ; preuve que l'histoire militaire commence tout doucement à reprendre la place qui lui est due au sein de l'histoire dite générale. La révolution anglaise mérite d'être étudiée par tous les historiens, amateurs comme professionnels, ne serait-ce que parce qu'en façonnant la Grande-Bretagne moderne, elle a aussi, même indirectement, façonné le visage des États occidentaux modernes. Quant au personnage de Cromwell lui-même, tous ceux qui apprécient le récit de la vie d'individus au destin hors du commun prendront plaisir à découvrir celui d'un homme mystérieux et digne des plus grandes tragédies (Victor Hugo ne s'y était pas trompé) et des meilleurs romans d'aventure.
Publié chez Fayard.

● **Olivares**, de John H. Elliott, nous conte la vie d'un autre personnage fondamental dans l'histoire du XVIIe siècle. Don Gaspar de Guzman, comte-duc d'Olivares, est presque totalement inconnu en France. Il fut pourtant l'équivalent espagnol, mais aussi le contemporain et le plus farouche ennemi, du cardinal de Richelieu. En réalité, cette biographie sert de support et, pourrait-on dire, de prétexte, à une vaste dissertation sur la décadence de l'Espagne sous le règne de son roi Philippe IV. Olivares tenta vainement de s'opposer à un inéluctable déclin qu'il était sans doute un des rares à percevoir. Ce livre sera lu avec passion par tous ceux qui ont apprécié la biographie de Richelieu dont nous avons parlé il y a quelques mois, et qui est parue dans la même collection.
Publié chez Robert Laffont, dans la collection Bouquins.

● Le tome 3 de l'**Histoire militaire de la France** vient de paraître. Il traite de la période qui s'étend de 1871 à 1940. Nous vous avions déjà présenté les deux premiers volumes de cette superbe collection. Inutile donc de vous rappeler à quel point il s'agit d'ouvrages de référence, certes onéreux, mais ô combien indispensables à tout amateur ou étudiant sérieux. Bien entendu, à chaque nouveau livre que l'on ouvre sur un tel sujet, on croit déjà tout savoir, et l'on se demande avec quelque lassitude la raison d'être de toute nouvelle publication sur un thème que l'on imagine rabâché. Grave erreur ! Tout comme les deux tomes précédents, celui-ci aborde les deux guerres mondiales (ainsi que les périodes intermédiaires) en mettant à la disposition d'un grand public parfois blasé, les dernières études des chercheurs en histoire et en lui faisant connaître les résultats de travaux sur tous les domaines « annexes » qui enrichissent considérablement la nouvelle histoire militaire : sociologie, économie, finances, politique, etc.
Publié aux PUF.

● **Sources d'histoire médiévale** ravira tous les amateurs de cette période, car on y trouve nombre de textes importants du Moyen Age, que ce soit en matière politique, religieuse, économique, sociologique, ou artistique. Presque rien en revanche sur l'histoire militaire, comme si les guerres et les soldats n'avaient joué aucun rôle tout au long de ces mille ans ! En bref, ce livre est un scandale : parfait dans tous les domaines cités plus haut, il fait l'impasse sur un des aspects les plus fondamentaux de l'histoire des hommes. C'est bien la preuve que, pour des générations d'historiens universitaires, la chose militaire n'existe tout simplement pas. Cela tient de l'aveuglement, mais aussi, et peut-être surtout, de la malhonnêteté intellectuelle la plus scandaleuse.
Publié chez Larousse, dans la collection Textes essentiels.

● En revanche, l'ouvrage précédent pourra être complété par **La guerre de Cent Ans par ceux qui l'ont vécue**, de Michel Mollat du Jourdin. Ce petit livre au format poche comprend deux parties : la première, intitulée *Comment les chroniqueurs ont vu la guerre*, est un rappel des événements de ce conflit, et la seconde, *Comment les contemporains ont vécu la guerre*, décrit la perception qu'avaient de ces événements les dirigeants, les militaires et le peuple.
Publié au Seuil, dans la collection Points-Histoire.

● **White Jacket** est un fascinant récit écrit par Herman Melville, l'auteur du célèbre *Moby Dick*. Melville y conte avec colère et déchirement ses souvenirs personnels sur l'affreuse vie quotidienne à bord des navires de la marine de guerre américaine au XIXe siècle. Cela se lit comme un roman, et ce d'autant que le style de l'auteur reste celui d'un des plus grands écrivains de tous les temps.
Publié chez Julliard dans la collection Parages.

● Rapidement, quelques mots sur trois livres que j'ai reçus, bien qu'ils n'aient guère de rapport direct avec l'histoire militaire ou les wargames. **L'ordinateur et le cerveau**, de John Von Neumann, l'un des pères mythiques de l'informatique, m'a été bien utile pour comprendre le fonctionnement de ces deux « machines » : l'une destinée à prendre de plus en plus d'importance dans la gestion du champ de bataille et la planification des opérations militaires, et l'autre étant naturellement à la base de toute stratégie. Connaître le fonctionnement du cerveau, c'est déjà disposer d'un considérable atout pour pénétrer la pensée d'un adversaire. Comprendre le fonctionnement des ordinateurs, *a fortiori* ceux de l'avenir, dont l'architecture et les principes logiques seront vraisemblablement calqués sur ceux du cerveau humain, c'est également posséder un outil pour « suivre » les évolutions à venir de l'art opérationnel et de l'aide à la décision.
Le mythe de l'entreprise, de Jean-Pierre Le Goff, est un livre salutaire. L'auteur y dénonce les dangers et les impostures de ces idéologies « manageriales » qui, tout au long des années quatre-vingt, ont fait fantasmer tous les « jeunes cadres dynamiques ». Pourquoi évoquer ce sujet dans cette rubrique ? Tout simplement parce qu'il nous est arrivé, dans ces mêmes colonnes, de parler de livres établissant des parallèles entre l'art de la guerre et la stratégie d'entreprise. Nous ne revenons pas sur ce que nous disions alors, bien au contraire, car des similitudes évidentes existent entre ces deux domaines d'activité, mais nous nous devons, à notre faible niveau d'influence, de dénoncer les abus qui en ont été fait et ont parfois abouti à de véritables processus de militarisation du fonctionnement comme du climat interne de certaines entreprises. La nécessité d'être efficace ne doit jamais faire oublier la qualité de la vie et, surtout, la liberté des individus.
Les arbres de connaissance, de Michel Authier et Pierre Levy, intéressera les amateurs de futurologie et de science-fiction, mais aussi tous ceux qui ont lu les ouvrages que je recommandais il y a quelques mois sur les nouvelles techniques pédagogiques actuellement en gestation (et parmi lesquelles je persiste à inclure les wargames). Je n'en dis pas plus : ce livre est fascinant, étrange, très original et, si les idées de ses auteurs étaient adoptées par les pouvoirs publics, on pourrait alors fort bien imaginer que notre hobby puisse en bénéficier. À vous d'imaginer comment...
Ces trois ouvrages sont publiés aux éditions La Découverte. ■

Laurent Henninger

Panorama de la presse wargame

◆ **Command** n° 19 nous propose un wargame sur le siège de Port-Arthur, en Chine, par les Japonais, en 1905, dans la guerre qui opposa ce pays à la Russie tsariste. Lors de ce conflit, le Japon émergea définitivement comme grande puissance et, pour la première fois depuis des siècles, un pays non européen parvenait à vaincre une nation occidentale. Le jeu est, bien entendu, accompagné d'un très complet dossier historique avec plans, cartes, et ordres de bataille. À côté, on trouve des articles tous plus passionnants les uns que les autres : une histoire du premier régiment noir de l'armée américaine, une analyse du concept de « chasseur stratégique » pendant la 2e GM, une histoire des opérations sous-marines soviétiques durant cette même guerre, une comparaison de la guerre du Golfe et de l'expédition montée par les Anglais en Abyssinie en 1868, une présentation des guerres du roi Pyrrhus d'Épire contre Rome (vous comprendrez alors pourquoi l'expression « une victoire à la Pyrrhus » est restée dans le langage commun), et surtout une passionnante analyse de la nouvelle doctrine tactique et opérationnelle de l'armée de terre américaine.

◆ **Moves** n° 72 analyse (avec comptes rendus de parties) le jeu sur la guerre franco-prussienne paru en encart de S & T n° 149, ainsi que Thunderbolt/Apache Leader, et décortique le système Napoleonic Battles et les différents types de tables de résolution de combats dans les wargames.

◆ **Fire & Movement** n° 83 contient un gros dossier sur Advanced Third Reich, plusieurs articles sur des jeux « guerre de Sécession », et toute l'actualité concernant les dernières comme les prochaines parutions du hobby.

◆ **Strategy & Tactics** n° 154 contient un article théorique sur un concept tactique fondamental : celui de la concentration des efforts, encore appelé *schwerpunkt* par les Allemands ; un dossier sur Sun Tzu et la guerre dans la Chine antique ; un jeu en encart sur la guerre russo-turque de 1877-78, laquelle aboutit, directement ou indirectement, à l'indépendance de la Roumanie et de la Bulgarie. Excellente initiative, bien dans la tradition des magazines américains de wargame, que de faire découvrir à des joueurs saturés de Seconde Guerre mondiale ou de guerre de Sécession des conflits oubliés. En l'occurrence, celui-ci doit être réétudié si l'on désire bien comprendre la situation géopolitique dans cette éternelle poudrière de l'Europe que demeure la péninsule balkanique...

◆ **Operations** n° 7, la revue de la firme The Gamers propose deux intéressants articles sur des problèmes tactiques (« comment réussir un assaut » et « la combinaison des armes »), et contient de nombreux addenda concernant les jeux de cet éditeur (nouvelles règles, conseils de jeu, errata, etc.).

◆ **Tactiques** n° 3, le magazine des fanatiques d'ASL, vient de paraître ; il est superbe ! Maquette quasi professionnelle, excellents articles, etc. Il contient notamment un gros et très bon dossier sur l'artillerie hors carte, un annuaire des joueurs français, des scénarios, une aide de jeu (la table des effets du temps), et divers trucs tactiques. Indispensable aux aficionados de ce jeu mythique. Pour tous contacts : Cercle de Stratégie, 37 rue Nationale, 55200 Lérouville ; ou : Théophile Monnier, 37 rue du Départ, 75014 Paris ; ou : Laurent Forest, 49 chemin de la Revirée, 38240 Meyran.
L.H.



UNIVERSALIS

J'ai deux chouchous

Vivre et survivre dans la nature (Claude Lescure, éd. Arthaud) est un tout petit bouquin d'une centaine de pages, abondamment illustré. Pour le résumer en deux mots : précieux et indispensable. Il renferme tout ce que vos PJ ont toujours voulu savoir sur l'art de faire un feu, de s'orienter, de chasser et de tanner les peaux... Tout le monde n'a pas envie de devenir trappeur, mais les nombreuses photos et illustrations permettront aux MJ épris de précision et de réalisme de ne pas dire trop de bêtises lors des inévitables scènes « en extérieur » que comporte tout bon scénario.

Décidément, il y a des éditeurs courageux. Claude Lefrancq, par exemple. Ces éditions ont décidé de publier tous les **Bob Morane**, en les regroupant dans de gros recueils thématiques. Vu l'ampleur de la tâche, on leur souhaite bonne chance et longue vie... Tout ça pour dire que le premier volume de cette intégrale regroupe les cinq romans du cycle d'Ananké, plus une nouvelle inédite. C'est du fantastique, voire de l'heroic fantasy, assez éloigné des aventures habituelles de ce cher commandant Morane, mais c'est très agréable à lire. Et, comme il se doit, c'est une mine de situations et de PNJ...

Descente dans la France profonde

Reçu **Les Baguenaudes** de Gérard Boutet (éd. J.-C. Godefroy). Amusante comme tout, cette description des petites gens et des petits métiers dans la France de la première moitié du siècle ! Si vous avez des personnages qui se baladent par là, vous y trouverez une foule de faits et de situations amusantes – et qui projettent un éclairage révélateur sur les mentalités de l'époque et leur évolution. Et puis, on y trouve suffisamment de guérisseurs, rebouteux et voyants pour que cela vaille le coup d'y jeter un coup d'œil, même si le quotidien d'une employée de ferme en 1930 ne vous passionne pas a priori.

Pour une poignée de polars...

Je vous ai parlé l'an dernier à la même époque des aventures du **Dr Fell**, de J.D. Carr (au Masque). Le second recueil consacré à ses exploits vient de paraître. Il regroupe cinq excellents romans. Ce sont des scénarios presque tout rédigés pour L'appel de Cthulhu ou n'importe quel autre jeu situé entre 1920 et 1939. Il n'y manque que les caractéristiques... Tous comportent des éléments de fantastique (meurtres « impossibles », chambres closes, apparitions et disparitions inexplicables, etc.) qui sont systématiquement réduits à néant par la logique de ce bon Dr. Fell. L'emploi de ce genre d'histoire de « fantastique expliqué » est un exercice chaudement recommandé aux Gardiens des Arcanes, s'ils ne veulent pas voir leurs joueurs se lasser des monstres gluants et des sorciers sanguinaires.

Du sang dans les Années folles, de Georges Baxt (éd. J'Ai Lu) m'avait échappé lors de sa sortie. Grave lacune ! Parce que ce petit bouquin est amusant, vite lu... et décrit avec beaucoup de précision et d'ironie l'intelligentsia new-yorkaise des années vingt, et toute la faune plus ou moins douteuse qui gravite autour. Bref, un ouvrage fortement recommandé si vous avez envie de faire visiter le coin à vos joueurs préférés.

Remontons encore un peu en arrière, et nous arrivons à l'ère victorienne, si riche en potentialités et si peu exploitée. **L'héritage du Docteur Jekyll** est une suite au célèbre roman de Stevenson, signée de Robert Bloch et André Norton. Grande maison sinistre, miséreux, dédoublement de personnalité, demoiselle en détresse... tous les ingrédients classiques sont là, et la mayonnaise prend sans difficulté. Et bien entendu, tout cela est facilement exploitable pour AdC, sinon je ne vous en parlerai pas. Tant que j'y suis, je vous conseille de lire le **Dr Jekyll et Mr Hyde** originel. Sauf erreur de ma part, il se trouve chez Bouquins, et sans doute dans plusieurs collections de poche.

Pour finir, un ouvrage dont on peut légitimement se demander s'il doit être classé en thriller ou en science-fiction, sous-genre uchronie, avec **Le cardinal du Kremlin** de Tom Clancy. C'est un excellent roman d'espionnage, avec ce qu'il faut d'action et de suspense, plus une bonne dose d'informations sur l'utilisation stratégique des lasers. Mais tout cela se joue entre les États-Unis et feu l'URSS, avec en toile de fond une lutte de pouvoir entre modérés et conservateurs selon des modalités qui paraissaient déjà archaïques sous Gorbatchev... Ça n'a rien de tragique. Vous pouvez toujours réexploiter l'histoire pour un James Bond. Après tout, ce cher 007 n'est pas précisément à jour, lui non plus.

Tristan Lhomme

Un peu d'érudition...

Ce sont des livres d'histoire très épais et très sérieux, pleins de notes et un peu chers, mais les amateurs de médiévai-fantastique ne regretteront pas ce petit détour en marge de leurs univers habituels. **Le bestiaire médiéval** de Janeta Rebold Benton (éd. Abbeville), est une étude écrite avec légèreté, et superbement illustrée, sur les animaux fantastiques du Moyen Age. Dans son **Histoire du Paradis** (chez Fayard), Jean Delumeau vous apprendra tout sur la localisation géographique du Paradis terrestre, le plus souvent en Orient, et sur le mystérieux royaume du prêtre Jean. **Le sabbat des sorcières** de Carlo Ginzburg (chez Gallimard, Bibliothèque des histoires) est une étude sur les mythes à l'œuvre dans les déclarations des accusés des procès de sorcellerie. Il porte un regard nouveau, parfois plus fascinant que convaincant, sur l'un des plus vieux métiers du monde, celui de sorcier. **L'atelier du cosmographe** de Frank Lestrignant (chez Albin Michel) vous fera découvrir l'étrange géographie des débuts de la Renaissance, où amazones et licornes se côtoyaient sur des continents aux contours étranges. Quatre nouveautés incontournables qui montrent que le sérieux n'est pas incompatible avec l'imaginaire.

Bruno Faidutti

ROMANS

Le jeu mène à tout

La collection SF de Presses-Pocket semble de plus en plus se tourner vers la publication de fantasy, comme en témoignent les livraisons de novembre et de décembre. Outre le quatrième tome de l'excellente – et humoristique – saga de Xanth, **L'(a)ile du Centaure**, toujours sous la signature de Piers Anthony, et un médiocre recueil de nouvelles se déroulant dans l'univers de Tolkien, **L'adieu au roi**, ce sont les deux premiers volumes d'une série de cinq qui ont pris place sur les rayonnages des libraires. Les auteurs des *Portes de la Mort*, Margaret Weis et Tracy Hickman, viennent de l'univers du jeu, puisqu'ils ont écrit par le passé DragonLance et des scénarios pour Donjons et Dragons. On ne sera donc pas étonné de retrouver dans **L'aile du dragon** et **L'étoile des elfes** bon nombre d'éléments rappelant de près ou de loin le doyen des jeux de rôle. En fait, il est même difficile d'y trouver des *détails* originaux. Elfes, dragons, magiciens, châteaux... On est en terre de connaissance ; seule la structure physique du monde décrit apporte un peu de surprise dans cette fantasy confortable, agréable et sans conséquences. Ces deux livres sont très faciles à adapter dans le cadre du JdR précité, naturellement. *(Presses-Pocket « Science-fiction » 5485 & 5486.)*

Les éditions J'Ai Lu ont, elles aussi, récemment sacrifié à la mode des sous-collections. SF-Fantasy a pour cheval de bataille l'infâme série *Gor* de John Norman : machisme, stéréotypes et bondage – une énième réédition dont on se serait bien passé. Parmi les autres titres, **Le glaive de Shannara**, de Terry Brooks, développe un univers sympathique et attachant, avec ses trolls, ses elfes, ses druides... Début d'une trilogie, ce pavé de 580 pages réserve quelques surprises amusantes – comme l'origine de toutes les races qui peuplent la Terre, très différente de celle à laquelle les joueurs sont habitués. Les amateurs de grandes batailles y trouveront également leur compte. Quant aux MJ, la précision avec laquelle Brooks décrit l'organisation des diverses sociétés rencontrées devrait leur titiller l'intellect. *(J'Ai Lu « SF » 3331.)*

La mort peut venir

Avec la récente hécatombe parmi les « grands anciens » de la SF, on peut comprendre que les deux derniers livres de Frederik Pohl, né la même année qu'Asimov, soient marqués du sceau de la mort. **Plus de vifs que de morts** se rattache nettement au courant utopique, avec son univers harmonieux, où des dizaines de milliards d'humains profitent des bienfaits d'une technologie très évoluée – et « propre », bien entendu. Le personnage principal, Rafiel, est l'un des rares individus mortels dans un monde où une simple opération génétique permet d'étendre indéfiniment la durée de la vie. Le roman conte les derniers mois de sa vie, son cheminement psychologique tandis que l'heure de sa disparition se rapproche inéluctablement. Un livre grave et poignant, duquel vous ne tirerez pas de scénario mais qui devrait vous toucher aussi profondément que moi, grâce à sa grande sincérité. En comparaison, **A travers la Grande Porte** apparaît tout à fait fabriqué. Cinquième titre d'une série dont le premier volume, *La Grande Porte*, était un pur chef-d'œuvre, et dont la qualité des suivants ne cessait de baisser, c'est un ouvrage étrange, essentiellement composé d'une histoire assez aride de ce futur – où l'on retrouve les éléments utopiques de *Plus de vifs que de morts* – et d'une novella, *Les marchands de Vénus*, qui se déroule avant le premier tome. L'intérêt littéraire est plutôt médiocre, mais la conception même de ce livre en fait un outil appréciable pour le MJ désireux d'utiliser l'univers de la Grande Porte. Frederik Pohl leur offre ici un petit manuel d'histoire future duquel, j'en suis sûr, ils feront bon usage.

(« Plus de vifs que de morts » : Denoël « Présence du Futur » 533. « A travers la Grande Porte » : J'Ai Lu « Science-fiction » 3332.)

Roland C. Wagner

L'u-zine de Roubaix

Je crois que je ne vous ai jamais parlé de Philippe Caille, l'un de ces fanéditeurs fous qui, comme Francis Saint-Martin ou Francis Valéry, ont poursuivi leur – plus ou moins – modeste activité éditoriale tout au long des années quatre-vingt. Son fanzine **Lendinstorize**, tout entier consacré à l'humour, au *nonsense* et aux *private jokes*, est connu depuis longtemps comme étant le plus vendu dans les conventions, mais Philippe Caille est aussi président de l'**AAAPA** – un genre de lettre collective mensuelle –, et il a récemment lancé un nouveau zine, **QLVDCVG** – Que Le Vol Des Canards Vous Galactique – consacré à la reprise d'interventions lues sur les différents serveurs minitels possédant un espace SF. Il vient également de sortir un recueil de la légendaire **Ze Bogdanoff's Fan Club Revue**, minizine satirique d'il y a quelques années, ainsi qu'une compilation des textes de Brain Damage, signés de votre serviteur. Pour en savoir plus sur cette u-zine fanique, une seule adresse : Philippe Caille, 1/201 cour du Fort Wattel, 59100 Roubaix. *R.W.*

BD

Le Moyen Age ? c'est fantastique !...

Que vous cherchiez des villes à faire visiter à vos joueurs préférés, ou que vous ayez déjà votre propre univers avec ses cités et leurs autochtones, n'hésitez pas à vous inspirer des deux albums qui suivent. Dans un cas, vous les utiliserez directement, dans l'autre vous les adapterez, mais vous y trouverez à coup sûr matière à surprendre ceux qui sont « de l'autre côté de l'écran ». Laissez-les se perdre dans le dédale de Dandale, la ville planétaire des **Maîtres cartographes**, ils commenceront peut-être à y voir un peu plus clair sur les motivations des forces en présence. Ou bien entraînez-les dans les bas-fonds de **Röq**, la prospère cité des marais. Ils pourront en un jour tout gagner ou tout perdre, acheter la plus belle esclave du monde ou y abandonner leur liberté et leurs illusions. Un bien beau programme... Cela est valable pour AD&D, Warhammer, et même RuneQuest ou Rêve de Dragon pourraient y trouver leur place.

Ce qui suit se rapporte plus particulièrement à AD&D, en raison du type de fantastique décrit. Dans le premier cas, **Chroniques de la lune noire**, la personnalité du scénariste y est certainement pour quelque chose... Vous y reconnaîtrez le nom du fondateur de Casus Belli et ces chroniques ne sont en fait que la transcription BD des aventures de son personnage dans AD&D. Pour **Gorn**, c'est différent, mais fantômes, monstres et magiciens, lancés dans une aventure pleine d'amour et de poésie dont l'humour n'est pas absent, font irrésistiblement penser à ce jeu.

Et pour finir, faisons un petit détour par la Table ronde, avec l'édition en album d'une série de planches signées Servais, déjà parues en 84/85 et regroupées sous le titre **Pour l'amour de Guenièvre**. Au-delà de l'écho parfois un peu naïf que l'on peut y rencontrer, cet album est rempli d'idées et de descriptions utilisables pour Pendragon, dont la VF vient de paraître.

Présent ou plus, si affinité

Vous avez trouvé dans ce numéro un article consacré à Nephilim, le jeu de rôle de l'occulte contemporain, et hop !, comme par magie, une BD, une bonne en plus, sort sur un thème très voisin. L'histoire des **150 loups-garous sur une place de Constantinople**, c'est mon chouchou, et c'est aussi un scénario pratiquement tout fait pour ce jeu. Il y est question, avec humour de surcroît, de société secrète, de rituels magiques et d'esprits enfermés dans un objet... qui dit mieux !

En ce qui concerne **Fox** et **L'île des possédés**, ce sont deux albums d'où vous pourrez tirer de bien belles aventures pour AdC ou Chill, avec peu de modifications. A noter, pour les fanas du genre, l'arrivée d'une nouvelle série bimestrielle sur les X-Men, avec Cyclope, Serval et tous leurs potes de chez Marvel.

Le futur, c'est déjà demain

Futur proche et considération actuelle pour commencer, avec **Double Je**, dans lequel il est question de manipulations génétiques et **Tanatha**, où l'on parle d'épuration pour cause de maladie incurable et aisément transmissible (vous voyez de qui je veux parler). A ma connaissance il n'y a pas de jeu où ces deux albums pourraient être directement utilisés, sauf peut-être Heavy Metal pour le second. Mais leur ambiance correspond bien à l'idée que l'on peut se faire d'un monde cyberpunk proche. **Skud** est le premier épisode d'une saga post-apocalyptique dont vous pourrez extraire une campagne si vous pratiquez Bitume MK5. Cet album est plutôt une sorte d'exposé des forces en présence mais il est facile de comprendre que l'univers de cette série est vaste et complexe et que les PNJ principaux possèdent des esprits tortueux à souhait. Surtout ne pas manquer la suite...

Notez aussi que le héros des trois titres présentés ci-dessus est une héroïne (qui a dit sexiste ?).

En allant chercher plus loin, beaucoup plus loin, **Othon le Trisaïeul** continue de nous détailler la vie et les mœurs du temps de John Difool. Ce premier album commence à nous soulever un peu le voile sur les motivations du Méta-baron. Ce n'est en fait qu'une histoire de famille, mais quelle famille ! Plus loin encore, après l'accident, après l'explosion, c'est **Le monde d'Arkadi**. Il nous est décrit comme un monde brutal et violent, mais d'où amour et beauté ne sont pas exclus. Ce tome 4 est la fin d'un premier cycle, Orphée revu et corrigé, mais l'univers est déjà suffisamment évoqué pour pouvoir y placer toutes les aventures que vous pourrez imaginer. ■

André Foussat

Tiens, voilà des BD

● **Les maîtres cartographes**, T2 - *Le glyphe du bouffon.* Arleston et Glaudel (Soleil) ● **Röq**, T1 - *La prospère magnifique.* Avossa et Tarquin (Soleil) ● **Chroniques de la lune noire**, T4 - *Quand sifflent les serpents.* Ledroit et Froideval (Zenda) ● **Gorn**, *Même la mort...* Tiburce Oger (Vents d'ouest) ● **Pour l'amour de Guenièvre**. Servais (Hélyode) ● **150 loups-garous sur une place de Constantinople**. Mezinski, Pierre et Danard (Dargaud) ● **Fox**, T2 - *Le miroir de vérité.* Dufaux et Charles (Glénat) ● **Harry Dickson**, T1 - *L'île des possédés.* Nolane et Roman (Soleil) ● **X-Men**, n° 1. Claremont, Byrne et Lee (Semic France) ● **Double Je**, première partie. Behe et Toff (Vents d'ouest) ● **Tanatha**, acte 1. Cothias et Hé (Glénat) ● **Skud**, T1 - *Les passeurs d'Egyd.* Perna et Stéfane (Vents d'ouest) ● **La caste des Méta-barons**, T1 - *Othon le Trisaïeul.* Jodorowsky et Gimenez (Les Humanoïdes associés) ● **Le monde d'Arkadi**, T4 - *La corne rouge.* Caza (Les Humanoïdes associés).

NDF
EN DIRECT DE LA RÉDACTION

Alors ? De base, 1, 2, ou rien ?

Merci à tous ceux qui ont répondu à notre mini sondage du numéro précédent. En comparant les résultats à notre enquête réalisée il y a deux ans, le premier fait qui saute aux yeux est la prépondérance prise par AD&D², qui passe de 6 % à 49 % des jeux pratiqués. Paradoxalement, AD&D¹ n'est pas redescendu pour autant, le nombre de joueurs le pratiquant restant autour de 40 %. Enfin, D&D remonte de 5 % à 18 %. Par rapport au creux de la vague de 1990, sans doute causé par le manque de matériel en français et le passage indécis de AD&D¹ à AD&D², le dragon américain a bien repris du poil de la bête.

Même si pas moins de 26 % des lecteurs ayant répondu au sondage n'y jouent ni en français, ni en anglais (ni en japonais peut-on supposer). Enfin, ceux qui jouent (encore) en anglais avec leur vieilles règles restent environ 30 %, ce qui contrairement à ce qu'ils pensent parfois, n'est pas une simple « poignée d'irréductibles ». Simplement, ceux-là sont en partie obligés de pratiquer aussi la version française, ce qui n'aide pas pour s'y retrouver dans les pages.

Résultat des courses : à partir des prochains numéros les caractéristiques techniques seront données pour AD&D², avec de petites mises en garde lorsque les différences (au niveau de la magie) pourraient changer le déroulement du scénario.



En direct de la rédaction ... des autres

Certains de nos lecteurs (mais aussi de nos rédacteurs !) ont été étonnés de retrouver dans le dernier Chroniques d'Outre-Monde des textes visiblement repris de Casus Belli. Casus devant protéger les droits de ses collaborateurs, nous avons contacté le responsable de COM, tout aussi surpris. Si le problème des droits a été réglé, reste pour vous lecteur la question : que s'est-il passé ? L'explication en deux mots, telle qu'elle paraîtra également dans le prochain COM.

Communiqué de Chroniques d'Outre-Monde

Les lecteurs communs de Casus Belli et Chroniques d'Outre-Monde ont dû être surpris de lire dans la rubrique « Nouveautés » de Chroniques d'Outre-Monde n° 28, de la page 10 à la page 19, des présentations et des tests de jeux dont les textes étaient identiques, ou presque, à ceux de Casus Belli n° 71 et 72 parus antérieurement. Il y a eu copie : c'est vrai et c'est véritablement scandaleux ! Chroniques d'Outre-Monde s'est fait abuser par une rédactrice et un rédacteur malhonnêtes, qui avaient en charge la rubrique « Nouveautés » de Chroniques d'Outre-Monde n° 28. Ces « deux escrocs rédacteurs » n'ont pas effectué leur travail de journaliste auprès des éditeurs de jeux, ils ont préféré recopier des articles de notre confrère Casus Belli. Nous avons donc licencié pour faute professionnelle grave les deux coupables, que vous ne retrouverez plus dans la liste des collaborateurs des prochains numéros de Chroniques d'Outre-Monde. Jamais Chroniques d'Outre-Monde n'avait subi un tel acte crapuleux, et jamais plus Chroniques d'Outre-Monde n'en subira un nouveau : c'est promis, c'est juré ! Nous prions nos lecteurs communs de nous excuser pour cet incident malheureux, et nous avons le plaisir d'annoncer la nomination de Henri Flottes de Pouzols, déjà apprécié par nos fidèles et anciens lecteurs, à la direction de la rubrique « Nouveautés » de nos prochains numéros.

Eric Minsky
Rédacteur en chef
de Chroniques d'Outre-Monde

BD À GOGO



● **Vulcania**, deuxième tome de la saga du *Voleur de Proxima* (Humanoïdes Associés), dessiné par notre talentueux collaborateur Rolland Barthélémy est bientôt disponible dans les meilleures librairies. Médiéval-fantastique et galipettes coquines au programme.

● François Marcela-Froideval continue à nous relater les mémoires de son plus mythique personnage de AD&D, Wismerhill (qui fut joué entre autres avec Gary Gygax comme DM) dans le 4e tome des **Chroniques de la Lune noire**, sous la plume éclatée d'Olivier Ledroit. Alors que les héros gagnent en niv..., pardon, en puissance, les aventures linéaires du début cèdent le pas à l'imbrication des intrigues entre les puissants (et les surpuissants) de cet univers au bord du chaos. Et tout à la fois, les forces en présence se mettent en place et se révèlent au lecteur. Pas de problème, c'est épique !

POUR TOUS LES MESSAGES, PETITS OU GRANDS, ÉCRIVEZ-NOUS SUR LE 3615 CASUS RUBRIQUE RED

DEBRIEFING

Nancy
Greg Stafford Amazing Project

Greg Stafford, big boss de Chaosium et papa de RuneQuest mais aussi de Pendragon, était l'invité d'Oriflam et des 5e Joutes du Téméraire. En marge de la nouvelle version française de Pendragon, dont l'Epreuve du Feu figure dans ce numéro, voici les échos d'une conversation à bâtons rompus avec un parterre d'admirateurs attentifs.

Greg Stafford se consacre à l'achèvement de ce qui, finalement, remplacera le projet « Heroquest », jeu mythique attendu depuis dix ans et qui ne sortira donc jamais. « Ce jeu novateur permettra de simuler les interactions entre les personnages et l'univers, contrairement au jeu de rôle standard qui ne simule que les interactions avec l'entourage. Ce sera un peu le macrocosme (l'univers) et le microcosme (le personnage). Les règles introduiront autant d'éléments nouveaux que Pendragon à son époque avec les traits de personnalité et les passions. Il sera pour sa partie purement physique et matérielle compatible avec RuneQuest dont il reprend une bonne partie des règles. Il s'agira en fait d'un Heroquest non gros-bill – les personnages sont tout de même des demi-dieux de Glorantha – mais mystique. »

Le nom de Heroquest étant désormais pris par MB, pas de titre officiel à ce jour pour ce jeu attendu courant 1994 !

En attendant, Greg se prépare à publier deux ou trois suppléments sur Glorantha avec toute l'histoire de 1640 à... 2070 ! La guerre des Héros y sera décrite dans son ensemble avec comme élément central les actions du prince Argrath et de son fidèle compagnon Harrek le berserk, que connaissent tous les joueurs de RQ. Le premier de ces livres devrait sortir vers janvier aux USA.

Avalon Hill, qui après une période de flottement a repris du poil de la bête sur RuneQuest, doit, par contrat, sortir quatre suppléments de RQ par an. Ils ont donc engagé Ken Rolston (auteur entre autres de White Wolf et Stealer of Souls) comme directeur de collection RQ et il fait un travail fantastique. Greg est très confiant dans l'avenir de RQ, d'autant que Sandy Petersen s'est lui aussi remis à écrire pour RQ. C'est dire si tout va bien dans le meilleur des mondes.

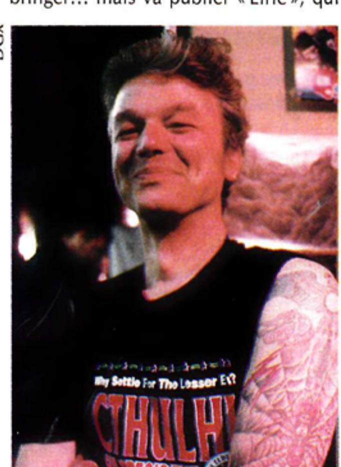
Par contre, Chaosium va arrêter Stormbringer... mais va publier « Elric », qui sera son remplaçant. Ce jeu sera beaucoup plus orienté Jeunes Royaumes que Melniboné, avec la sorcellerie en toile de fond seulement. Les derniers suppléments parus pour Stormbringer donnent déjà une idée de l'approche qu'« Elric », qui devrait sortir en 1993, aura du monde de Moorcock.

Tout ceci est 100 % subjectif Greg Stafford et n'engage que lui.

But, hey, Mr Stafford : now it is written in the book, so you HAVE to do it !

Propos recueillis par Mathias Twardowski et Didier Guiserix

DGx



IIe Strategikon

Organisé par le Grenier des Légendes et la FFJDS ; les 4, 5 et 6 décembre derniers, à l'Ecole nationale supérieure des Télécommunications de Paris.

La FFJDS suit sa vocation de développement des jeux de simulation par l'organisation ou le soutien de manifestations dignes d'intérêt, avec la valeur ajoutée d'initiatives originales et motivantes.

Ainsi le vendredi soir eut lieu, pour la première fois, une partie de Diplomacy géante, au cours de laquelle se sont affrontés des joueurs de l'ENS, Centrale, l'ENST, les Mines, Supélec, l'ESSEC, l'ESC Reims, Dauphine, l'ESG, l'ESTP, l'EDC... au total, 94 joueurs, réunis dans le même amphithéâtre ! Au terme de négociations haletantes, c'est finalement l'état-major du stratège Berlin Kaimon (Centrale-Paris) qui a mérité les suffrages de tous les ambassadeurs présents.

La rencontre abritait cette année de nombreux tournois et trophées, comme celui sur Civilisation, remporté par le très babylonien Claude Renaud, World in Flames (S. Dolowy), Empires in Arms (Richard Blouin), ou Full Metal Planète (équipe de l'Ecole centrale). Enfin, de nombreux joueurs ont pu y découvrir Res Publica Romana... même si les dissensions du Sénat ont souvent permis aux éléphants d'Hannibal ou aux esclaves de Spartacus de s'emparer du Capitole.

Jean-Michel Arnoux remporte le tournoi de l'Empereur Maurice (figurines, médiéval-antique), tandis que le meilleur diplomate du Congrès des Traîtres s'est révélé être Pierre Delmotte ; un billet d'avion lui a été offert pour qu'il aille défendre les couleurs de la France au prochain championnat d'Angleterre.

Caen

Frustré de ne pas avoir joué de guitare au FSO de Toulon, Jean-Luc Bizien (Hurlements), assisté de Zlika (Stella Inquisitorus) et d'un groupe de rock-blues, ont tapé le bœuf de façon magistrale (J.-L. B. joue très bien, l'enfo...) lors de la convention de novembre de Caen, devant un parterre de fan(ette)s en délire (dont les G.E. Ranne). Le lendemain, en dehors d'une convention conventionnelle et de bon ton, les professionnels (équipes Siroz, Ludodélire, Corrège, auteurs Hurlements, Alienoïds, Simulacres) alignés contre un mur répondaient du tac au tac à un flot de questions des visiteurs. Bref, deux initiatives comme on aimerait en imaginer plus souvent.

Une floraison impressionnante en cette fin d'année. Je n'ai qu'un regret : les zines à « prix et/ou périodicité inconnus » recommencent à proliférer. Je ne voudrais pas avoir l'air de me répéter, mais ça ne coûte pas grand-chose de les préciser sur la couverture... et de numéroter les pages, tant que vous y êtes.

Nouveaux

● **Apsara** n° 0, 50 p., 23 F, trimestriel. Un très bon début, avec plusieurs scénarios (AdC, Bloodlust, AD&D, DC Heroes), des news... et un « test de survie » que j'ai trouvé très déprimant. Samuel Tarapacki, 58 rue François de Pressensé, 44000 Nantes.

● **Arcanes** n° 1, 37 p., 10 F, bimestriel. À part une BD assez vilaine, il n'y a rien à jeter. Nouvelle, scénario med-fan... Guillaume Soenen, 68 rue St-Martin, 14000 Caen.

● **Aurore Crépusculaire** n° 1, 54 p., 15 F (+ 4 timbres à 2,50 F), trimestriel. Dossier Stormbringer, scénario L'appel de Cthulhu, début de la présentation d'un système de jeu maison... Xavier Julien, 10 avenue Léon Blum, 93420 Villepinte.

● **Autres Mondes Grandeur Nature**, 14 p., 5 F, apériodique. Un bon démarrage, hélas un peu court. Hicham Badran, 9 rue Lakanal, 75015 Paris.

● **Carlos Banga** n° 50 (!), 23 p., prix et périodicité inconnus. Scénarios Zone et Warhammer. Florent Lepercque, 26 rue du Pommeret, 78320 Le-Mesnil- St-Denis.

● **Ça sert d'os** n° 1, 30 p., 5 F, bimestriel. Tiens, un scénario pour le Petit Peuple ! Et pas mal d'autres choses sympathiques ! Club de jeu de rôle de la M.P.T. du Petit Charran, 30 rue Henri Dunant, 26000 Valence.

● **Le Chonchon Ronchon** n° 1, 9 p., 3 FS/ 15 FF, trimestriel approximatif. Un zine de club, d'un intérêt assez limité si vous n'êtes pas suisse et installé à Grandson. Ph. Oguey, 8 rue Othon, 1422 Grandson, Suisse.

● **Clerc obscur** n° 1, 41 p., 20 F, périodicité inconnue. A noter : un scénario Berlin XVIII et un appel vibrant à l'extermination des MJ. Emmanuel Gharbi, RN 15, La Botte, 76340 St-Roamin-de-Colbosc.

● **Dédales Démesurés** n° 1, 23 p., 16 F, périodicité inconnue. Beaucoup de Blood Bowl, un peu de Star Wars. 3 allée Charles Dullin, 44100 Nantes.

● **Lune rouge** n° 0, 56 p., 20 F, apériodique. Beau et intéressant, avec notamment plein de choses pour Hawkmoon, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Torg... Yves Buttard, allée du Mémorial, 38330 St-Ismier.

● **On the Edge** n° 1, 63 p., 37 F, apériodique. Un gros zine cyberpunk plein de bonnes choses : nouvelles, aides de jeu, interviews. David Epinette, 1 quai Magne, 94480 Ablon.

● **L'Organe du Gobelin** n° 2, 12 p., 10 F, apériodique. Humour gras à tous les étages. Parfois drôle, mais très inégal. Michel Poupart, 13 rue de l'Eglise, 22120 Yffiniac.

● **Septentryon** n° 1, 34 p., 15 F, et n° 2 (32 p., 15 F), apériodique. Scénarios, aides de jeu et critiques pour Stormbringer. Julien Gest, 46 rue des Alouettes 62580 Givenchy-en-Gohelle.

● **Turbo** n° 1, 17 p., prix inconnu, unique. Ah !, voilà un cas intéressant. Un bon zine qui parle de Bitume et rien que de Bitume, avec des aides de jeu, des scénarios et toutes sortes de petites choses sympathiques... et qui oublie d'indiquer son adresse. Ça devrait être interdit d'être aussi distrait !

Anciens

● **L'Antre du Dragon** n° 13, 44 p., 35 F, apériodique. Un excellent zine, totalement consacré à Légendes dans ses diverses incarnations (celtiques, Table ronde... et grecques, une spécialité locale). Ça me donne envie d'exhumer mes vieilles boites de Légendes, tiens !

● **Atmosphère** n° 4, 60 p., 20 F, quadrimestriel (3 par an, quoi...). Un bon numéro, avec ce qu'il faut d'humeur, d'inspis, d'aides de jeu et de scénarios (INS/MV, Hawkmoon). Ils sont aussi très branchés fanzines, ce qui en fait un carnet d'adresses utiles pour les lecteurs qui voudraient approfondir le sujet.

● **Atmosphère** HS n° 1 et 2, 52 et 58 p., 20 F chaque. Un spécial Rêve de Dragon, et un spécial JRTM. Tous deux sont bourrés d'aides de jeu et de scénarios. Et tous deux sont d'excellente qualité...

● **CyberDreams Magazine** n° 2, 35 p., 15 F, trimestriel. Quelques news, du Shadowrun, du Cyberpunk, un prince-démon pour INS/MV... sympa. .

● **Dragon et Microchips** n° 5, 86 p., 25 F, apériodique. Ces gens ont deux grands centres d'intérêt : les zines et H.P. Lovecraft. Est-il besoin de préciser que j'aime beaucoup ?

● **Fumble** n° 11, 12, 13 ; 22, 14 et 16 p. respectivement, mensuel. Hello, le Canada ! Un bon zine qui se fait malheureusement trop rare.

● **La gazette des sages** n° 5, 57 p., 8 F, apériodico-mensuel. De plus en plus dense et de plus en plus intéressant. Au menu, les Noldo, Macbeth, les garous, Diplo et Mondomacy, etc.

● **Le Grimoire** n° 3, 35 p., 25 F, trimestriel. Encore et toujours Warhammer, avec la suite de la description de l'Arabie, entre autres...

● **Holobar Soir** n° hors série, 54 p., 25 F, hors périodicité. « Spécial campagne ». C'est curieux, cette mode des hors-série... Mais celui-ci décrit un monde tout à fait plaisant.

● **Iceland** n° 2, 37 p., 14 F, périodicité inconnue. Intéressant si vous jouez à Rolemaster, Cyberspace, JRTM ou Spacemaster.

● **Kaotic** n° 3, 40 p., 15 F, trimestriel. Trois petits scénarios (L'appel de Cthulhu, Divisions de l'Ombre et Star Trek), un système de création de monde amélioré pour Star Wars... ▷



CLASSEMENT PROVISOIRE (au 15 décembre 1992) :

1er : Jean-Michel BOLLIET (201 pts)
2e : François LE GOURIEREC (118 pts)
3e : Stéphane BALU (104 pts)
4e : François MARCHAND (60 pts)
5e ex-æquo : Hugo REIS, Fabien MULLIEZ, Pierrick JAHIER, Arnaud BARATTE (42 pts)
9e : Frédéric SALVADOR (36 pts)
10e : Grégory REIS (30 pts)
11e : Quentin COLLET (25 pts)
12e ex-æquo : Stéphane LENEVE, Nicolas BERNARD (24 pts)
14e : Philippe BUCH (22 pts)
15e : Guillaume VANBRUGGHE (19 pts)
16e ex-æquo : Stéphane MONTABERT, Olivier PORTEJOIE, Dominique SIGNORET, Guillaume BERNARD (18 pts)
20e : Jérôme BOLLIET (12 pts)
21e ex-æquo : Tony MARTINS, Lionel TRANCHANT, Guillaume BLOSSIER (9 pts)
24e ex-æquo : Didier PENDARIES, David PILETTE (6 pts)
26e ex-æquo : Toulouse BARTHEMY, David GRANGE, Baptiste CHARDEN, Antoine BORDIGONI (3 pts)
30e : Benjamin BORDIGONI (1,5 pts).

EN DIRECT DE L'ARENE :

Encore quelques matchs et tournois avant la grande finale au Salon des Jeux. Après les excellentes Joutes du Téméraire où François le Gourierec a remporté encore une fois une brillante victoire, rien n'est joué pour les qualifications en quart et demi-finales qui se disputeront à Orléans, chez nos valeureux coachs du Dé Strié, le week-end des 3 et 4 avril 93.
Attention : pour que vos matchs soient pris en compte, n'oubliez pas de nous adresser vos résultats régulièrement et définitivement avant le 15 mars 1993, date à laquelle sera officiellement close la saison.

EN DIRECT DU STADE :



Les Rebels poursuivent leurs matchs et leurs entraînements à Marseille. Pour connaître le détail de leur calendrier au cas où vous passeriez dans la région si vous n'avez pas la chance d'habiter sous le chaud soleil du sud : tél. 91 54 08 06.

TOURNOIS OFFICIELS :

ORLEANS : 23/24 janvier 1993
Week-end spécial Blood Bowl au Dé Strié
Contact : Pierrick Jahier. Tél. 38 54 26 98

TOURS: 20/21 février 1993
Convention EIT
Contact : Dominique Charreire. Tél. 47 27 35 95

ISTRES : 27/28 février 1993
Odysséa 93
Contact : Crazy Orque Saloon, Jean-Jacques. Tél. 91 54 36 59

POITIERS : 13/14 mars 1993
Trophée Diane de Poitiers
Contact : Thierry Blais. Tél. 49 01 06 51

ORLEANS : 3/4 avril 1993
Quarts et Demi-finales du Championnat
Contact : Pierrick Jahier. Tél. 38 54 26 98

PARIS : 17 avril 1993 — 14h
Finale du Championnat 93
Salon des Jeux, stand Descartes, Porte de Versailles.

Pour vous inscrire au Championnat 92/93, adressez votre règlement de 50 F ainsi que vos nom et adresse à:

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BLOOD BOWL
DESCARTES ÉDITEUR
1, RUE DU COLONEL PIERRE AVIA
75503 PARIS CEDEX 15
TEL: (1) 46 48 48 26.

● **Malédiction** n° 2, 25 p., 16 F, trimestriel. Scénario L'appel de Cthulhu et Warhammer, aide de jeu pour James Bond et quelques autres petites choses agréables à lire.
● **MeluZine** n° 11, 40 p., 18 F, apériodique. Un très bon zine. J'ai particulièrement aimé l'aide de jeu pour L'appel de Cthulhu.
● **L'Oracle** n° 7, 21 p., gratuit, périodicité inconnue. Plein d'infos sur la vie du hobby dans la région de Poitiers et un gros scénario Empire Galactique.
● **Orichalque** n° 9, 22 p., 20 F, bimestriel. En voilà un qui ne dévie pas de sa ligne : AD&D, encore AD&D, toujours AD&D ! Et des scénarios comme on n'en voit plus, avec pièges, monstres et trésors.
● **Pêcheurs de Lune** n° 4, 24 p., prix et périodicité inconnus. L'organe de la Guilde des Veneurs, toujours aussi réussi. Franchement, si vous ne jouez pas à Hurlements, vous devriez vous y mettre.
● **Persiste et Zine** n° 3, 38 p., 8 F, apériodique. Deux scénarios AD&D, un PNJ prêt à jouer. Il est resté longtemps absent, alors un rappel d'adresse s'impose : Loïc Nicoloff, 1 bd des Fauvettes, 13012 Marseille.
● **Plan d'Enfer** n° 6, 46 p., 18 F, bimestriel. Scénarios Stormbringer et Hawkmoon, suite de la campagne Stormbringer, etc. Toujours aussi bien.
● **Portails** n° 3, 63 p., 25 F (port compris), apériodique. Beaucoup d'ufologie, Raël, mais aussi Ghostbusters, Cyberpunk…
● **Réalités** n° 2, 15 p., prix et périodicité inconnus. Si vous êtes suisse et intéressé par le grandeur-nature, ce zine est fait pour vous !
● **Le Sanctuaire des Volcans** n° 15, 34 p., 10 F, trimestriel. Bloodlust, JRTM, Spacemaster, Champion… J'ai également reçu leur premier hors-série « spécial Shadowrun » (77 p., 30 F) avec des nouvelles, des aides de jeu, un très intéressant dossier sur la drogue, etc.
● **Scène à Rio** n° 24, 60 p., 20 F, trimestriel. Un zine copieux et intéressant, avec plein de James Bond, des scénarios pour L'appel de Cthulhu et AD&D, et ainsi de suite.
● **Le Tinkle Bavard** n° 18, 32 p., 5 FS/20 FF/95 FB, bimestriel. Animonde, Berlin XVIII, Tigres Volants, Rêve de Dragon… rien que des bonnes choses !
● **La Tribune des Vagabonds du Rêve** n° 11, 48 p., 15 F. Toujours très bien. A noter particulièrement le coup de gueule des G.E. Ranne, qui contient quelques notions que les fanéditeurs devraient méditer (je dis méditer, pas adopter, merci !).

Jeux par correspondance

● **Fantel** n° 20, 35 p., 25 F, bimestriel à partir de dorénavant. Alain Beaussant, 22 rue Du Parquier, 35400 St-Malo.
● **ONR** n° 2, 36 p., 30 F, trimestriel. c/o Cercle de Stratégie, 37 route Nationale, 55200 Lérouville.
Tous les deux parlent avec beaucoup d'enthousiasme et de compétence de choses auxquelles je ne comprends goutte, désolé.

Hors-jeu

● **Chroniques de l'Hyper Monde** n° 10, 4 p., prix inconnu, bimestriel. 24 avenue du Général de Gaulle, 78600 Maisons-Laffitte.
● **Génération Séries** n° 4, 38 p., 40 F, trimestriel. 15 rue Ponsinet, 51110 Caurel.
● **Manken Z** n° 0, 65 p., 20 F, apériodique. Tiens, après les comics américains, voilà les Mangas japonais ! « La Madeleine », bat. B, 32 bis avenue St-Jérôme, 13100 Aix-en-Provence.
● **Nouveaux mondes** n° 0, 39 p., 7,50 F en timbres, bimestriel. Littérature fantastique. Franck Martin, 27 rue Bezout, 77140 Nemours.
● **Unaussprechlichen Kulten** n° 2, 39 p. A5, 20 F, apériodique. Textes de Robert Howard et études sur son œuvre. Stéphane Labrousse, rue du Fraud Landouge 87100 Limoges.

Tristan Lhomme

Coup de projecteur sur…

● **Le Bulletin des B'Rhumes** n° 1, 4 p., format quotidien, 30 FB/5 FF, bimensuel si tout va bien. Une idée originale : un journal d'« infos » qui sont autant de mini scénarios ou d'idées ultracourtes. Cela va des nouvelles de la chasse aux sorciers bleus sur Krynn à un article sur un virus informatique cyberpunkoïde, en passant par du space opera, du Cthulhu et assimilé. J'aime beaucoup, et j'en redemande ! B'Rhumes de Cerveau ASBL, 109A avenue du Général Médecin Derache, bte 3, 1050 Bruxelles, Belgique.


Le Bulletin des B'Rhumes

Drame dans le Yorkshire

CLUBS

FRANCE

■ **Aix-en-Provence.** Le *RASTA* se consacre uniquement à Formule Dé : initiation, assistance, conseils permanents délivrés à la boutique L'Archimage, le championnat du monde d'Aix-en-Provence tout au long de l'année, et un open annuel. C'est aussi une filiale du *CIA*, un fameux club de jeux de rôle de la région aixoise qui sévit depuis six ans et qui a pour but de promouvoir les jeux de rôle et de simulation et faciliter les contacts amicaux entre les joueurs. Pour tous renseignements contacter le RASTA c/° L'Archimage, 18 bis rue de la Couronne, 13100 Aix-en-Provence. Tél : (16) 42.38.54.00.

■ **Brest.** Le tout nouveau *Interclubs brestois* a pour but de regrouper tous les clubs du Finistère, qui sont donc invités à prendre contact auprès de Julian Pondaven, 4 rue Octave Feuillet, 29200 Brest.

■ **Evry.** L'association *Intrigue* organise plusieurs types de manifestations : paintball, grandeur-nature, murder-party (années vingt) et soirée jeux de plateau. Renseignements au (1) 60.78.40.20. Association Intrigues, 2 impasse Maxime Lisbonne, 91000 Evry.

■ **La Rochelle.** Naissance des *Compagnons de la Licorne*, association de grandeur-natures, murder-parties et killers. Pour tous renseignements, s'adresser à La Licorne bleue, 25 rue des Dames, 17000 La Rochelle. Tél : (16) 46.41.49.29.

■ **Macon.** Un nouveau club, *Le glaive de Sinniciacus*, vous attend. Pour tous renseignements, contacter Hubert Demanget au (16) 85.37.51.50.

■ **Marseille.** Création de l'association *FIN* (Finger In the Nose) qui a pour but d'organiser sur la région marseillaise des jeux de rôle grandeur nature, des tournois de jeux de plateau et de jeux de rôle. M. Olivier Carrayon, 11 cours Lieutaud, 13006 Marseille. Tél : (16) 91.42.81.94.

■ **Nancy.** *Tumultes et Trahisons*, le club de jeux de rôle de la faculté de Médecine de Nancy, pour sa 5e année d'existence, vous invite à rejoindre ses membres tous les jeudis soir dès 19h30. Sur l'ordonnance : jeux de rôle, jeux de plateau, initiation permanente. Pour plus de renseignements, rendez vous au local coopératif de la fac de Médecine (plateau de Brabois) ou contactez Samuel au (16) 83. 54.36.05.

■ **Nice.** *L'État-Major*, une association entièrement consacrée aux wargames, se propose de rassembler tous les joueurs de la région niçoise et plus particulièrement ceux qui pratiquent le jeu d'histoire avec figurines, toutes époques confondues. Quartier général : local de l'Espace Magnan, 31 rue Louis de Coppet, 06200 Nice ; vendredi dès 19 h. Renseignements : M. Jacques Olivier, 6 bis avenue Gloria, 06200 Nice.

■ **St-Prix.** Le club de jeux de rôle *Gom Jabbar* vous invite à l'épreuve d'humanité. Pour tous ceux lassés de parties sans lendemain, venez mettre votre main dans la boite tous les vendredis soir à partir de 21 h et tous les samedis dès 14 h. Renseignements auprès de Patrice Martinez au (1) 39.59.61.44. Gom Jabbar, MJC d'Ermont, 2 rue Hoche, 95120 Ermont.

■ **St-André.** Au programme des missions de *L'Agence Tous Rôles* : des jeux de rôle, des jeux de plateau et des wargames, tous les samedis de 14 h à 20 h et de 21 h à l'aube à la MJC de St-André, 23 avenue Alsace-Lorraine, BP 21, 59871 St-André (à 40 mn de Lille). Tél : (16) 20.51.66.67.

■ **Vence.** *L'Académie de Stratégie* ouvre ses portes le mercredi après-midi et le samedi après-midi pour les jeunes de moins de 18 ans, le vendredi soir pour les rôlistes et le samedi soir pour les wargameurs. Ces derniers peuvent s'affronter sur de l'antique-médiéval, du napoléonien et de la 2e Guerre mondiale. Contacter Gérard Piasco au (16) 93.58.34.31 (le soir) ou le (16) 93.36.34.44 (tous les jours).

AILLEURS

■ **Suisse.** Nouveau local, nouveau comité pour *Chazam*. Ce club de jeux de rôle recherche des partenaires pour l'aider au financement d'une gazette, publiée quatre à six fois par an. Pierre Burgalassi, Chazam, rue du Parc 77, 2300 La Chaux-de-Fonds/Suisse.

■ **Belgique.** *La Confrérie du Beholder* sévit dans la région de Verviers. On y joue à Warhammer, INS/MV, Stormbringer, L'appel de Cthulhu, Star Wars et bien d'autres. La cérémonie a lieu tous les dimanches au Floréal à Theux, de 13 h à 18 h30. Pour tous renseignements, contacter Olivier Manquet au (19) 087/54.19.40 ou écrire au 11 rue Nouveau-Monde, B-4910 Theux/Belgique.

BOUTIQUES

PAU. *Le Sanctuaire* a ouvert ses portes le 30 octobre dernier. La boutique propose des jeux de rôle, des wargames et des figurines, et organise des démonstrations et des tournois de Warhammer, Space Hulk, Formule Dé et autres jeux, trois fois par mois. Le Sanctuaire, 68 rue Castetnau, 64000 Pau. Tél : (16) 59.27. 05.51.

SUISSE. Ouverture de *Cape Cod Connection (Europe)* du lundi au vendredi de 10h30 à 19 h. Cette boutique est spécialisée dans la vente par correspondance de jeux de rôle, de simulation, de wargames, de livres et de magazines (fanzines). Sa philosophie est d'avoir les prix les plus bas d'Europe ! Renseignement auprès de Pascal Stalder, Cape Code Connection (Europe), CP 72, 1422 Grandson 1/Suisse. Tél : (19) 41.24.71.10.28.

INITIATIVES

SÈVRES. L'équipe du zine Palantir a créé *Fëanor*, une association loi de 1901, pour se consacrer à l'édition de diverses publications ayant trait à l'imaginaire et en particulier aux jeux de simulation, mais aussi au cinéma, à la littérature et à la musique. Fëanor recherche des créateurs en tous genres, des spécialistes du Premier Âge des Terres du Milieu, et des personnes sur la région parisienne pour aider l'équipe. Renseignements : Jean-Philippe Dufour, 42 rue Brancas, 92310 Sèvres. Tél : (1) 45.34.41.27.

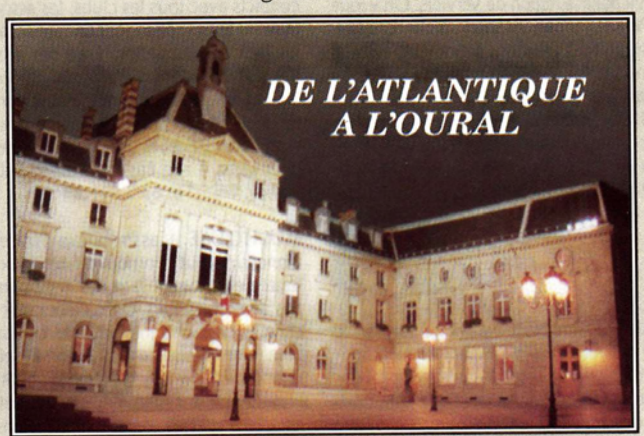
NANCY. Création d'*Aimé(e) Corporation*, une association qui vise à établir des contacts avec tous les clubs, les associations ou les sociétés ayant un rapport avec les jeux de simulation. Une des principales activités d'Aimé(e) Corporation est le jeu par correspondance assisté par ordinateur, et notamment des parties de K.Y.F. Ball Generation Drones ! Renseignements, 3 rue Eugène Vallin, 54000 Nancy. Tél : (16) 83.32.11.28.

MULHOUSE. L'association *Stratégie Concours* veut promouvoir les jeux de stratégie en organisant des concours et des démonstrations. Dans ce but, elle recherche des personnes et des associations parallèles : clubs de Full Metal Planète, Formule Dé ; règles de championnat de Formule Dé et système de classement en concours de Full Metal Planète. Renseignements, M. Christian Loisel, 2 rue de Habsheim, 68100 Mulhouse.

CHÂTEAU DU MAGNET. Dans le Berry profond, loin du bruit et de la fureur parisienne, le château du Magnet est un morceau de Moyen Âge mythique dans notre trop réel monde moderne. Une vingtaine de personnes, certains en permanence, d'autres quelques mois par an, y vivent en costume médiéval, pratiquant la calligraphie, l'enluminure, la poterie, le chant médiéval ou le tournoi de chevalerie. Moins illuminés qu'ils en ont l'air au premier abord, même si certains ont un peu trop lu Guénon, ce sont des gens sympathiques, accueillants et conscients de ce que leur aventure relève aussi, surtout peut-être, du jeu. Alors si vous passez par là, faites-vous plaisir en visitant le musée de la Licorne, dégustez un repas médiéval (et abordable) en écoutant les troubadours, faites-vous initier à la calligraphie et prenez le temps d'assister à quelques passes d'armes. ■

CHAMPIONNAT DE FRANCE DE DIPLOMATIE

Dans le cadre du Premier Souvenir Impérial
Sous le patronage de l'association Vie Quotidienne,
avec le concours de la Fédération Française
des Jeux de Diplomatie et de Stratégie,
les 26, 27 et 28 février 1993, à la Mairie du XVe arrondissement de Paris, 31 rue Péclet, Paris XVe,
Métro Vaugirard ou Commerce.



Ils arrivent ! Partis, seuls ou en équipe, des six angles de l'hexagone, franchissant le Rhin comme le Rubicon, traversant la Manche ou se convoyant directement par les airs, par un prompt renfort, ils se voient enfin rassemblés, le vice s'appuyant sur le crime. Jeunes loups et vieux renards, joueurs hardis et penseurs réfléchis, novices inspirés ou initiés inquiets, ils se trouvent néanmoins réunis par une ambition ou un espoir identiques. Ils n'ont à y perdre que leur innocence, ils ont une couronne à y gagner. Et ce, que ce soit les lauriers de la victoire, la palme du meilleur négociateur, les trente deniers du plus infâme traître, ou l'un des Trophées Napoléon, Soliman, Ivan le terrible, César, Charles Quint, Bismarck ou Nelson, qui honoreront ceux qui auront su le mieux gouverner…

Ce qui ne les tuera pas les rendra plus forts : ayant deux jours durant respiré l'air raréfié des sommets de la diplomatie, ils en redescendront affinés par le jeu des intrigues. Et lorsqu'on évoquera le VIIIe Championnat de France de Diplomatie, rêveurs, ils pourront confier : « J'y étais ».

« L'homme véritable veut deux choses : le danger et le jeu ».

Y a-t-il jeu plus dangereux que **Diplomatie** ? Y a-t-il danger plus ludique que de participer à un championnat ? La réponse se dissimule dans le reflet des miroirs de la Galerie des Glaces de la Mairie du XVe, où se tiendra le huis clos de l'année.

*Accueil des participants à partir de 18 h le vendredi 26, de 8 h30 (petit-déjeuner) samedi 27 et dimanche 28 février jusqu'à 23 h. Classement ARGIR sur trois rondes sur six jouables : une le vendredi, trois le samedi et deux le dimanche. Trophée par équipe (de 3 ou 4 joueurs) le samedi à 15 h. Au programme : Diplomatie, mais aussi **Empires in Arms, Pax Britannica, Imperium Romanum II, World in Flames** (campagnes sur deux jours), **Civilisation** et **Res Publica Romana**, wargames sur carte (**S.P.Q.R., Volga 43**) et avec figurines. Nombreux jeux de plateau disponibles. Participation : 70 F sur place. Préinscriptions (50 F, indiquer ses 3 pays préférés) et demandes de renseignements (programme, règlements, hébergement et transport) sont à envoyer à la FFJDS, 11 rue Molière, 75001 Paris (46.43.06.99 & 45.48.21.68).*







93: Les bonnes résolutions

3615 Casus va encore évoluer au cours des prochaines semaines. Nous désirons en effet améliorer la convivialité de notre serveur, tout en proposant en permanence des rubriques plus intéressantes. Nous avons besoin de vous pour réaliser notre grande « révolution », alors n'hésitez pas à nous faire part de vos suggestions et critiques…

Un lifting nécessaire

D'ici quelques jours, le « sommaire d'entrée » de 3615 Casus va changer d'aspect. En effet, il semblerait que beaucoup de connectés soient un peu perdus quand ils se trouvent confrontés à une liste répertoriant plusieurs dizaines de rubriques. Nous avons donc décidé de proposer un sommaire nettement plus synthétique et plus pratique. Les codes permettant d'accéder directement aux rubriques, quant à eux, ne seront pas modifiés.

Rogue, une nouvelle jeunesse ? (ROG)

Rogue va – enfin – évoluer. D'ici quelques semaines, il y aura de nouveaux monstres, des objets magiques originaux et plein de petites choses amusantes. Pour fêter cela, nous allons relancer quelques concours, histoire de voir qui sera de taille à surmonter les nouveaux périls du Cloaque…

Avant-première : Starwar

Fans de SF, accrochez-vous au manche à balai de votre vaisseau ! En mars, nous vous proposerons Starwar, un nouveau jeu de commerce et de combat spatial. Si vous rêvez d'être maître de l'univers, ne manquez pas cette occasion.

Clubs, dernier ultimatum (CLU)

Nous allons procéder prochainement à une grande mise à jour de notre annuaire des clubs (qui a déjà quatre ans !). Cela se traduira de façon concrète par la suppression pure et simple de toutes les inscriptions antérieures à 92. Alors, si vous ne voulez pas que votre club disparaisse de nos fichiers, laissez-moi un petit message (RED + Envoi) afin que je puisse agir en conséquence.

Dès à présent, je conseille à toutes les personnes qui consultent l'Annuaire, de ne tenir compte que des clubs et associations dont le nom est suivi du nombre 92, entre parenthèses.

Passion continue (PAS)

Est-il besoin de rappeler qu'il existe des dizaines de serveurs « annexes » consacrés à des sujets aussi divers que L'appel de Cthulhu, Ténébreuse, Rogue, etc. ? Si vous désirez créer votre propre service passion, connectez-vous sur 3614 Createl. Vous verrez, ce n'est pas compliqué.

Pitié pour la rédaction ! (RED)

Comme vous le savez, vous pouvez entrer directement en contact avec notre rédaction par l'intermédiaire de la rubrique RED. Chaque mois, des dizaines de joueurs nous posent toutes sortes de questions sur les sujets les plus variés, et nous ne sommes pas toujours en mesure d'y répondre. Il est en effet impossible de passer des heures en recherches afin d'éclaircir un point de règle, de retrouver une obscure référence ou de conseiller un supplément pour le jeu Targouz & Morblück dont il a été vendu 53 exemplaires en Papouasie septentrionale… Merci de votre compréhension.

Contactez nos collaborateurs (BAL)

Si notre rédaction représente pour vous une entité trop « vague », vous pouvez contacter directement certains de nos collaborateurs en leur écrivant en rubrique Boîtes Aux Lettres.

- Athanor : Pierre Rosenthal (Simulacres, Athanor, scénarios CB).
- Dame du lac : Anne Vétillard (Table ronde, Torg, grandeur-nature).
- Ermold : Denis Beck (AD&D, Laelith, paintball).
- Jean : Jean Balczesak (L'appel de Cthulhu, Star Wars, DC Heroes, Pendragon).
- Triplezero : François Décamp (figurines, peinture, dioramas).
- Valmont : Laurent Henninger (wargames en tous genres).



Échos des Murs

Le mur Jeux de Rôle (JdR + Envoi) a connu au cours du dernier trimestre 92 un débat houleux portant sur les rapports entre la culture et les jeux de simulation. Vous trouverez dans la sélection ci-dessous quelques extraits de cette discussion, qui, quoique polémiques, ont le mérite de présenter clairement le problème...

● « Je trouve que la plupart des joueurs manquent de culture à un point affolant. Enfin quoi, comment peut-on, passé quinze ans, trouver encore un quelconque intérêt à des auteurs comme Moorcock ? Le jour où les joueurs réaliseront qu'on a écrit pas mal de trucs avant Conan, on aura peut-être la chance de voir apparaître sur le marché des jeux qui méritent que l'on dépense de l'argent... Joueurs, lisez Flaubert, Balzac et consorts. Vous risquez juste de jouer moins c... » L'Exégète.

● « Je suis responsable d'un club et j'ai pu observer bon nombre de joueurs, ainsi que leurs habitudes. D'ici deux ans, le jeu de rôle sera mort, tué par la bêtise crasse de la plupart de ses pratiquants. » A. Nonyme

● « Culture ??? Qu'est-ce que ça veut dire ? Ce n'est certainement pas citer le nom de quelques auteurs... en tout cas, ce n'est pas avoir une attitude méprisante et vaguement condescendante... Le JdR n'est qu'un jeu et la culture n'y est qu'accessoire. Il a toutefois l'intérêt d'obliger à se documenter sur des sujets variés... » Gwenaelle.

● « J'aime le jeu de rôle et j'en ai assez de le voir pratiqué par des gens qui ne connaissent même pas leur alphabet... Où se trouve l'avenir du jeu de rôle ? Auprès de collégiens prépubères qui font prendre l'air à leur acné dans les Jeunes Royaumes, ou auprès d'un public plus mûr, jouissant d'un certain niveau d'instruction ? Pourquoi des jeux tels que Maléfices et Légendes n'ont-ils pas marché ? Parce que la plupart des rôlistes rechignent à s'encombrer d'un contexte historico-culturel et politique... Je suis inquiet : la production de JdR devient lamentable. L'originalité est morte depuis longtemps et quand elle refait surface, 99 % des rôlistes ne sont même pas fichus de la voir... J'en ai assez de voir un beau loisir pratiqué par des crétins qui font fuir ceux qui estiment que le JdR mérite mieux que ce qu'on lui réserve. » Thierry.

● « Je me vois mal obliger mes joueurs à lire Balzac ou Zola. Je rappelle que le jeu de rôle peut quand même être subtil, si le MJ en prend la peine. Première règle d'or : tout scénario doit proposer au moins une solution sans baston. Deuxième règle d'or : les joueurs doivent s'investir dans leur perso. » A. Nonyme.

● « Tous les jeux sont bons, si le MJ et les joueurs sont bons. Il y a des règles, OK, mais l'important c'est comment on y joue. » Tavarlindar.

● « Tout le monde se plaint des Gros-Bills, mais personne ne propose de solutions (on rejette toujours la faute sur les MJ ; pauvres maîtres débutants...). Voici une petite méthode qui marche assez bien, sans vous faire passer pour un dictateur :

1) Ne récompensez en expérience que les idées des joueurs et leur façon de jouer leurs persos. Ainsi, les Gros-Bills ne gagneront rien et n'évolueront pas. Ce qui rétablira progressivement un équilibre avec les autres.
2) Prévenez en début de partie que vous ne faites pas de cadeaux aux Gros-Bills...
3) S'ils persistent dans leurs erreurs, ne les tuez pas tout de suite. Attendez qu'ils se fourrent eux-mêmes dans un guêpier et provoquez leur susceptibilité (ex. : un capitaine particulièrement insolent... dont les 40 hommes d'armes attendent dans l'ombre). » Kraank.

● « Certains sont allés sur la Lune, d'autres ont traversé des océans à la rame, alors pourquoi ne trouverait-on pas un jour la Règle géniale avec un grand « R » ? Aucun système existant n'est parfait. Ne pourrait-on pas prendre les meilleurs et les mélanger ? » Kadnax.

ÉCHANGES

— Echange **Div. Ombre et Shadowrun 1 contre jeu de rôle ou plateau.** Eric Compiègne - 83 bd du Redon, E3 La Rouvière - **13009 Marseille.**

— Ech. **INS/MV + Les raisins de la colère (Warhammer) ctre AdC + supp. ou Hawkmoon ou JRTM ou Gurps.** Christophe au (1) 80.66.14.01 **(21000).**

— Ech. ou vds **nbx jeux + carte de la Destinée + Mort sur le Reik ctre supp. Torg, RM, JRTM, RQ.** Demander Sébastien au (16) 90.61.90.99.

— Ech. ou vds **42 livres héros Folio ctre ext. supp. AdC.** Jean-François Brever - 4 rue des Genets - **4800 Lambermont/Belgique.** Tél : (19) 32.87/33.83.85.

— Ech. **Kremlin, Chill, JB + AdC + sup. INS/MV tous neufs ctre jeux neufs.** Bertrand Laroche - 105 rue de Flore - **72000 Le Mans.** Tél : (16) 43.81.22.56.

CLUBS

— **Le Pandemonium Luce en Eure et Loire recrute joueurs 7 à 77 ans : JdR, figurines, JdP, wargames.** Tél : (16) 37.34.48.50 demander Sébastien.

— Oyé, oyé amis rôlistes, **la Taverne des Deschesnay vient d'ouvrir ses portes.** Contacter René après 20 h au (1) 39.54.78.42.

—**Djinn Tonic vous attend tous les samedis** de 14 h à 19 h au Lycée **Galilée à Combs-la-Ville (77).** Tél : (1) 60.60.94.95 de 18 h à 21 h.

— **Le club des Shogs propose des JdR avec combat en GN à la MJC de Hautmont.** Contactez les MMNP Shog, Del, Ders, Punch et Lajeau au (16) 27.31.36.66.

— **L'association Intrigue vous invite à venir participer à nos GN Paintball et futuristes.** Tél : (1) 60.78.40.20 à Evry.

— **L'association 6-Clones vient de naître. Pratique jeux de rôles et création fanzine.** Contacter S. Macé au (16) 37.21.03.92 à **Chartres.**

— **Aventurier(e)s intrépides venez nous rejoindre au club de Villepreux.** Tél : (1) 34.62.47.47 demandez Régis.

— **Les Arpenteurs de Rêves vous accueillent tous les vendredis soirs à Lille** dès 20 h : Rens. Rafaël au (19) 32/69.76.99.05 après 19 h.

PARTENAIRES

— **Un monde fabuleux ! Un monde dangereux ! Un monde où survivre n'est plus un jeu !** C. Jacquin - 21 résidence d'Alsace **77190 Dammarie-les-Lys.**

— **MJC St Rambert Lyon** 9[e] recherche **passionnés pour créer un club plateau, rôles, live.** Contact : Zaï au (16) 78.83.28.68 de 14 h à 20 h.

— Simon cherche **joueurs âgés de 12 à 14 ans pour Seigneurs de guerre et Space Crusade** au (16) 42.50.46.86. Mr Borlieu - 200 rue de Javel - **75015 Paris.**

— Cherche **joueur(euse)s/clubs RM, JRTM, RdD, AD&D, SW sur Arcachon/Mt-de-Marsan.** Landry Brunel au (16) 58.82.25.43 (heures de bureau).

— Ch. **joueurs fans du JdR Star Wars et désirant avoir des news inédites des USA.** Contacter Muriel au (16) 91.77.25.63 **Marseille.**

— Ch. **PJ et MJ pour JdR en tous genres + vds sup. Simulacres : Akira.** Tél : (16) 24.56.20.60 Alexis Léger - 12 rue du Luxembourg - **08000 Charleville.**

— **Org. warg. futuriste par correspondance** (1000 F à gagner). Env. 4,20 F en timb. pour une doc à Orion GBI - BP 262 - **59306 Valenciennes cedex.**

— Cherche **correspondant dans toute la France pour éch. et scn Star Wars et Warhammer.** Contacter Spuck N. - 27 rue de Verdun - **54110 Dombasle.**

— **Grp avec MJ cherche joueur INS, Cthulhu, JRTM, Warhammer pour jeu périodique sur Niort (79000).** Tél : (16) 49.28.34.12 ou (16) 49.73.22.24 après 18 h.

— Cédric Boutoille cherche **rôliste sur Vitrolles** - 27 chemin du Brusquie - **13127 Vitrolles.** Pas motivé s'abstenir merci !

— Cple (24/27 ans) cherche **MJ et PJ tout JdR sur Chambéry** (étudiants/adh. clubs/- 20 ans s'abstenir). Tél : (16) 79.72.48.49.

— Vous aimez **Fief, vous voulez y jouer par corres.** alors écrivez à Renaud Christophe - 10 Lot d'Armois - **43250 St Florine.**

— Francis ch. **joueurs wargame, 2[e] GM, Napoléoniens,** âgés de 13 à 16 ans. Tél : (16) 73.35.20.33 - 87 rue Montaigne - **63110 Beaumont.**

— Joueur **Rolemaster/JRTM/AD&D cherche club/joueurs dans région Dourdan (91).** Alain au (1) 64.59.83.57 WE (91410 Dourdan).

— Organise **combats genre Duelmasters par correspondance** 5 F/tour/20 jours. Dal François - 39 rue H. Gadenne - **7700 Luingne/Belgique.**

— Cherche **fan de Mega III pour échange scénars, background, etc.** Mathias Hersperger - Ch. de la Cure 8 - **1012 Lausanne/Suisse.** Tél : (19) 021/16.52.16.71.

— Ch. **joueurs sérieux (15-17 ans) sur Paris pour AdC, JRTM, Warhammer.** Nicolas Swiatek - 19 rue Daubenton - **75005 Paris.** Urgent !

— Cherche **joueurs pour Formule Dé ou wargames.** Logereau J-M - 42 rue Jacob - **75006 Paris.**

— Ch. **joueur SL/ASL et jeu figurines 1/72[e] toutes époques inédit, ou autres wargames.** Libre pendant heures scolaires seulement. Tél : (1) 34.82.82.87.

— Recherche **partenaires sur Niort pour l'Œil Noir ou Ultime Epreuve** (-17 ans). Laroche Antoine - 12 rue des Brocards - **79000 Niort.**

— Recherche **joueurs sur le campus de Nanterre (Cyberpunk, AD&D...).** Contacter William en Chambre D916 - 8 allée de l'Université - **92001 Nanterre.**

— Joueur ch. **partenaires pour JRTM, Star Wars, RM** de 12 à 16 ans. Mathieu au (1) 48.91.03.18 **(92260 Les Lilas).**

— Cherche **joueurs/MJ pour tous JdR & wargames.** Demander Stéphane au (1) 44.72.12.66 ou écrire au 152 rue St Paterne - **60700 Rontpoint.**

— Cherche **joueur(euse)s pour JdR sur la Martinique.** Salgon Thierry au (16) 02.52.20.10 - Villa 10, sommet de Terreville - **97233 Schoelcher.**

— Cherche **joueurs pour D&D sur Chateauroux.** Contacter Jean-Luc au (16) 54.27.57.44 après 17 h **(36000 Chateauroux).**

DIVERS

— Urgent ! **Zine recherche dessinateur, auteur !** Contactez Hélène Veilleux - 18 rue Henri Chavalier - **69300 Caluir.**

— Le fanzine **Les arpenteurs de Rêves continue toujours :** prix 10 F. uniquement du jeu et rien d'autre. Tél : (19) 32/69.76.99.05 Rafaël. Pour faire paraître vos œuvres, écrire au - 4 rue Léon Gambetta - **59320 Haubourdin.**

— Le mercredi à **Dijon** entre 19 h et 21 h suivez **l'actualité SF/Fantastique avec Houba-Ragga sur radio VTI 106.3 MHZ.** Tél : (16) 80.73.65.66.

— **Peintre expérimenté donne cours de peinture sur figurines** à partir de 12 ans Paris et banlieue. Michel Dauvillier - 139 r Louis Lhérault - **95100 Argenteuil.** Tél : (1) 39.80.87.00.

— **Ch. scénaristes projets pro. près Paris.** Laisser coordonnées au (1) 34.14.07.05 Laurent.

— Super ! **Scénarios et aides de jeux AD&D/Star Wars dans le zine : Carpe Diem** 25 F. Contactez W. Boure - 20 rue du Champart - **60150 Machemont.**

— **Le catalogue des Archanges Boréens s'agrandit.** Env. timbrée à Julien Guest - 46 rue des Alouettes - **62580 Givenchy-en-Gomelle.**

— Recherche **ordre de bataille de Road to the Rhine de GDW.** Tél : (1) 43.21.88.59.

— Recueille **toute suggestion, réflexion, conseil ou scénar pour Hurlements.** Ecrire à Knopf Stéphan - 38 rue Laurent - **68100 Mulhouse.**

— Vous aimez **MZ Bradley et le monde au soleil sanglant ?** Alors rejoignez-nous sur **le service Ténébreuse de la rubrique Passion.**

— **Le n° 3 du Grimoire est disponible ! Dédié à Warhammer :** 15 F + 10 F de port. Ecrire à Sébastien Boudaud - 3 rue Le Nôtre - **49300 Cholet.**

— Tous **ceux qui aiment Légendes lisent L'Antre du Dragon.** La nouveauté et la qualité pour tous les passionnés. Tél : (1) 47.31.61.58 ou (1) 43.40.64.71.

ACHAT

— Ach. **suppléments 2 peuples pour Zargo's Lords d'International Team et IDRO.** Tél : (1) 40.58.17.56 répondeur.

— Ch. **modules Légendes, RdD 4, 6 à 11, Maléfices, Paranoïa, JRTM, Storm, Star Wars, Hawk, Torg, RuneQuest.** Biérent - 49 rue Charles Nodier - **93310 Pré-St-Gervais.**

— SOS, **recherche désespérément Rally d'IT.** Si le tien prend la poussière alors... Rép. ass. Philippe Kreutzer - 6 Tubang - **3960 Sierre/Suisse.**

— Achète **figurines Citadel Marauder.** Jean-Charles Le Drezen - 6 rue de la Mer - 29730 Tréfiagat ou 11 rue Marteville - **35000 Rennes.**

— Achète **la quasi-totalité des figs Seigneurs de Guerre** pour 100 F. Vds Œil Noir 1-2 (35 F l'un) + scénars 10 à 20 F. Demander Christian au (1) 39.13.90.20 après 18 h.

— Achète tous **suppléments pour Forgotten Realms AD&D ainsi que tout article sur ce monde.** Eric au (1) 60.07.78.58 après 19 h.

— **Collectionneur de JdR, wargame et plateau étudie tt offre de jeu récent ou ancien.** J. Bianquis - 48 rue Guerrier - **76200 Dieppe.** Tél : (16) 35.06.23.39.

— Ch. **pour D&D les 2 cartes du monde ainsi que les scénarios B1, B10, B11, X5, X11, X13, OA4.** Demander Guillaume au (16) 73.34.83.75 après 19 h.

— Ach. **WIF (complet), supp. RQ I et II, War of Ring** (ou échange) toute proposition au : (1) 34.93.96.69 réponse assurée sérieuse.

— Achète **fig Mithril n° M16** 1000 F (prix à débattre). Michel au (1) 39.80.87.00.

— Rech. **Boxed Sets (boîtes) Grenadier-7502 Sauron's Dark Ones-7505 Isengard. Livres : Les clefs de l'œuvre de Tolkien.** Kocher Eric au (1) 40.92.01.71.

— Achète **tous scénarios pour Star Wars** de 0 à 80 F. Ecrire à Tony Chapus - 94 rue Victor Hugo - **78280 Guyancourt.** Merci !

— Achète **vieille fig. Citadel RuneQuest AD&D spécialité set + autres.** Tél : (16) 67.59.16.59 Mr Khames - 20 rue des Jardins - **34830 Clapiers.**

— Cherche **Star Trek RPG Deluxe** possibilité échange **+ jeux ICE Fellowship + Riddle of the Ring etc.** Pierre-Olivier au (1) 69.24.75.54 le soir.

— Achète **toutes figurines de Star Wars SVP** aidez pauvre fan. Ecrire à Darknin - 11 rue Marcel Renault - **75017 Paris.**

— Achète **anciens numéros revue The General vol 23 à 27.** Pierre Ferte au (16) 61.25.54.94 après 19 h **(31400 Toulouse).**

— Achète **figurines méd. fantastiques + décors JdR + dioramas. Vends nombreux JdR plateaux bas prix.** Eric Leconte - **52400 Serqueux.**

— Passionné **ach. tout supp. AdC neuf ou occase.** Tél : (1) 39.71.08.32 demander Jérôme.

— Achète **n° 1, 3, 5, 54 Jeux et Stratégie ancienne formule en bon état.** Contacter Didier au (1) 42.06.27.03 **(75019 Paris)** après 19 h.

VENTE

— Vds/éch. **3[e] Fleet, Central America, Gettysburg, Up Front, Peloponesian War : 200 F, 6[e] Fleet : 150 F, Republic of Rome : 100 F.** Didier au (1) 43.40.64.71.

— Vds **Torg + écr. 210 F, Guides 90 F chaq., Reliq. du pouvoir (3 scénarios) 150 F, Hawkmoon 130 F.** Tél : (16) 22.43.07.51 Vincent après 19 h.

— Vds **13 JdR + supp. tous styles, BE, prix intéressants.** Philippe Labussière - 27 rue de l'Armée Patton - **54000 Nancy.** Tél : (16) 83.40.20.61.

— Vds **Pacific War neuf** 300 F. J-P Ostolski Ap. 15 2 rue F. Chopin - 76000 Rouen. Tél : (16) 35.61.04.96.

— Vds **ts sur AD&D[2] + Ravenloft, ts sur Cyberpunk vf + Mythus + Civilisation + Suprématie.** Tél : (16) 50.70.38.46 Christophe de 18h30 à 20h30.

— Vds **JB007, AD&D en vf, La Compagnie des Glaces et autres.** Liste au (1) 39.21.09.95 demander Eric **(78100 St Germain en Laye).**

— Vds **tout SW + RQ + Dieux de Glorantha** prix à débattre. Demander Matthias au (1) 60.65.51.33 après 19 h **(77310 Ponthierry).**

— Stop affaire ! **Vds Berlin XVIII + Marxmen 12-35 + écran** à 100 F !!! Contacter Julien au (1) 42.80.58.53 **(75009 Paris)** et réalise scénarios sur commande.

— Vds **neuf Bushido, Battletech, Technoguerrier, Robotech (1 à 5). Paranoïa 2 + supp.** Mathieu au (1) 43.46.12.98.

— Vds **sup. JRTM : La Moria et La Lorien (60 F pièce) cherche JRTM** pas cher. Pierre au (1) 45.34.71.62 **(92 Sèvres).**

— Vds **RuneQuest : boîte de base + écran + Genertela + Les monts Arc-en-ciel.** État neuf 300 F. Contacter Frédéric au (1) 30.44.09.56 ap. 19 h.

— **Suppl. pour Cyberpunk, Cyberspace, Shadowrun, Gurps, Phoenix Command.** BE bas prix. Tél. à Franck tard le soir au (1) 45.80.99.76.

— Vds **AD&D[2] : GdM, GdJ, E&D, Bloodlust, Roi Arthur.** Demander Clément au (16) 61.42.25.00 (31300). Prix à débattre.

— Vds **Horreur à Arkham** 100 F. TBE. Bernard Mirabella - 3 allée du Béarn - **35600 Eaubonne.** Tél : (1) 39.59.83.57 le soir.

— **Vds Torg TBE : 200 F nbx supp. pour AD&D[1] &[2] (F, DL, etc). Vds sup. JRTM, moules pour figurines. Ach. sup. Ars Magica.** Alex au (1) 43.44.41.91.

— **Vds Warhammer + écran, Rifts + supp., JRTM & Rolemaster + supp. + Shadow World, Hurlements + Hurlelune 1.** J-F Desvignes - R. du Rassat - **63000 Clermont-Ferrand.**

— Vds **Fantasy Warriors neuf 180 F, boîte Terminator Squad neuf 120 F, Cry havoc 100 F, Plan Barbarossa 70 F.** Patrick Meurier au (16) 85.48.27.57.

— **Vds Maléfices état neuf 150 F ou échange contre supl. Warhammer JdR.** Samuel au (1) 34.86.46.26 (le soir 18 h).

— Vds **scénario Storm. 60 F + Paranoïa 2e éd. 100 F + WS + ext. 150 F + Vallée des M. 150 F + Full + 1 armée 200 F.** Eric au (16) 89.64.41.84 **(68400).**

— Vds **Torg + écran + sup. Ter. Viv. + scénar., sup. vo Cyberpunk (Hardwired etc), Morrow Project,** prix à convenir. Eric chbre 30 au (1) 47.07.91.26.

— Vds **Wargame sur la Guerre de Sécession américaine Lee vs Grant** état neuf prix 130 F. Frédéric **(28000 Chartres).** Tél : (16) 37.30.92.51.

— Vds **WIF (vf) 300 F, Havena + modules 100 F, 6th et 7th Fleet en vf 200 F, Plan Barbarossa 50 F, Samouraï 100 F.** Alexandre au (1) 43.08.87.85.

— Vds **Les Aigles + supplément n° 1 (neufs) 300 F et/ou Starforce (neuf) 100 F.** Demander Loïc au (1) 42.74.60.31 à **Paris** après 18 h.

— Vds **OA AD&D[1] 100 F + Années Folles AdC neuf 150 F + D&D bte 1 neuf 100 F + Storm ED1 TBE 150 F.** Morgan au (1) 45.37.15.40 vers 19 h.

— Vds **Star Wars + matériel de campagne TBE 180 F + Suprématie 120 F + Cyberpunk.** Karim au (16) 50.92.99.20 **(74800).**

— Vds **AdC + écran 120 F, RQ 120 F, Space Hulk + 2 extensions 400 F, Space Crusade + ext. 200 F, Team Yankee 100 F.** Tél : (1) 64.01.74.10 demander Jérôme (77).

— Vds **Appel de Cthulhu, Masques de Nya. + écran + sup. Cthulhu 1 Asile d'Aliénés** 250 F. Camille au (1) 42.41.32.45.

— Vds **Aliens RPG (vo) + Paranoïa 2[e] éd. + tout Star Wars.** Demander Jérémy le week-end au (16) 47.93.29.02 **(37500).**

— Vds **tout Star Wars 450 F, Stormbringer 100 F, Blood Bowl + Zone Mortelle 200 F, Warhammer 140 F.** Tél : (16) 42.83.27.31 demander Philippe.

— Vds **Battletech 150 F Technog. 100 F, F.O. 130 F, W.B. 150 F, Bataille de la Marne TBE 100 F, Guet-Apens 150 F, C.O.M. 7, 12, 13, 16 à 20 : 10 F l'un.** Sébastien au (16) 90.61.90.99.

— Vds **l'An Mil, Amirauté, Fief, Les Aigles, Ave Tenebrae, Blood Bowl, Junta + série Cry Havoc.** Tél : (1) 44.79.00.90 Nicolas.

— Vds **Heroes et Villains Unlimited neuf 100 F chq, Rifts TBE 150 F + Sourcebook n° 1 neuf 75 F.** Appeler Cédric au (1) 46.47.67.76.

— Vds **JdR l'Appel de Cthulhu + nbreux compléments et scénarios.** Ecrire à Samuel - 110 rue de Wattrelos - **7700 Mouscron/Belgique.**

— Vds **Blood Bowl 2 + Stars, Cthulhu Now, Fatal Exp., Dark Designs, Vampire + écran + Blood Bond : tous vo et INS + Intervention + écran.** TBE et bons prix. Loïc Benot - 14 rue des Ajoncs - **77930 St Sauveur sur Ecole.**

— Vds **INS/MV + Dæmonis Compendium + Berseker 400 F.** Laurent au (16) 49.44.23.74.

— Vds **Warhammer + JD Spécial Warhammer 100 F + James Bond + JD Spécial Bond 70 F.** Nicolas Bernard - 13 rue de l'Eveille - **59510 Hem.**

— Vds **Gulf Strike + DS neuf (emballé !) cause dble emploi 200 F.** Philippe au (16) 27.79.54.55 après 15 h **(59159).**

— Vds TBE **pour AD&D[2] Fighter & Wizard Challenge, Night of Walking death & Dragon Magic 50 F chaque.** Christophe au (16) 31.74.17.16 **(14000 Caen).**

— Vds **Torg + Terre Vivante + Carte Destinée + Calice** possibilités 250 F (au lieu de 600 F). Tél : (16) 65.22.09.31 **(46000 Cahors).**

— Vds **Manuel des Monstres AD&D[1] TBE.** Arnaud au (1) 45.04.91.43 le soir.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

(à découper ou à photocopier)

À retourner à CASUS BELLI - Services petites annonces - 1 rue du colonel Pierre Avia - 75015 PARIS

Écrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Notez vos noms et adresses complètes ou votre téléphone avec obligatoirement le (1) pour Paris et sa région, le (16) et le code postal de la ville pour la province. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est... supprimée.

Devant l'affluence des petites annonces, seules celles arrivées avant la date limite et libellées sur le dernier bon à découper (une photocopie est permise) seront désormais publiées.

Casus Belli n°73 - Parution n°74 mars. Date limite 15 février.

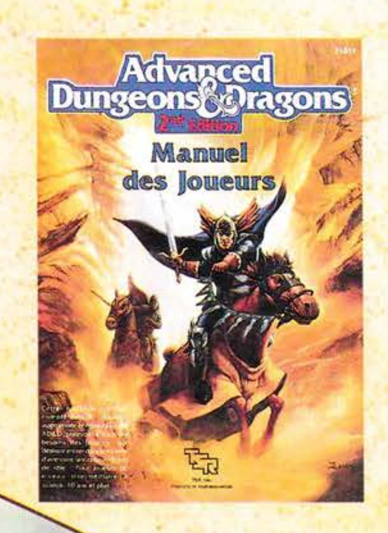
Etes-vous abonné ☐ NON ☐ OUI (joignez votre étiquette)

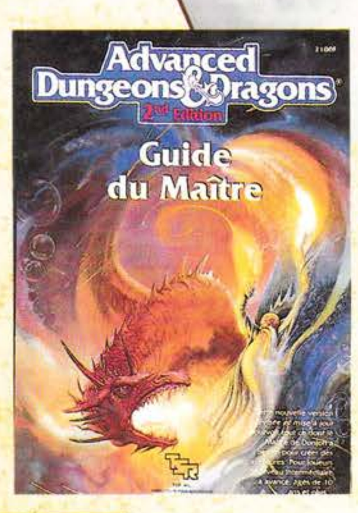
CLASSEMENT

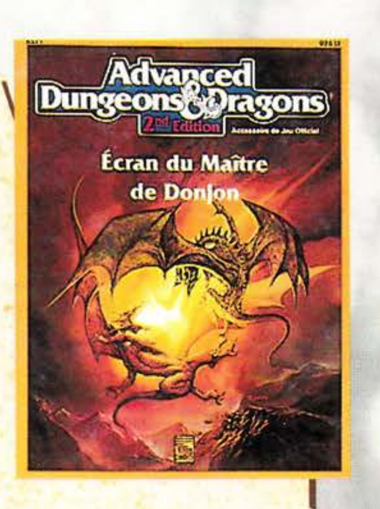
☐ Vente ☐ Achat ☐ Echange

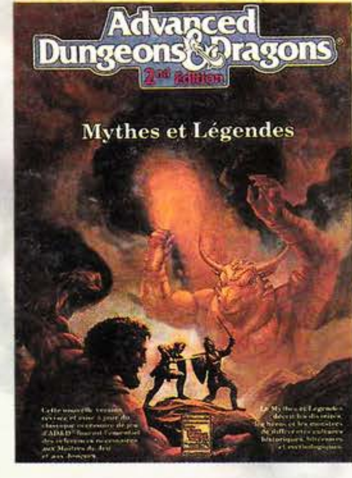
☐ Partenaires ☐ Clubs ☐ Divers

Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition







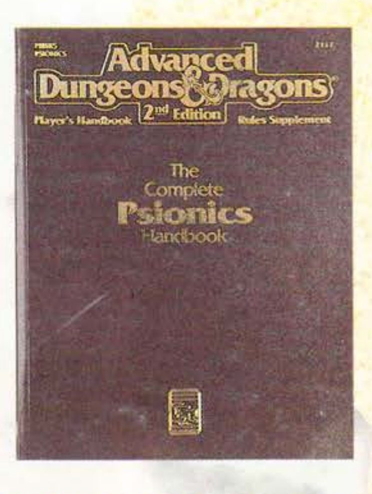


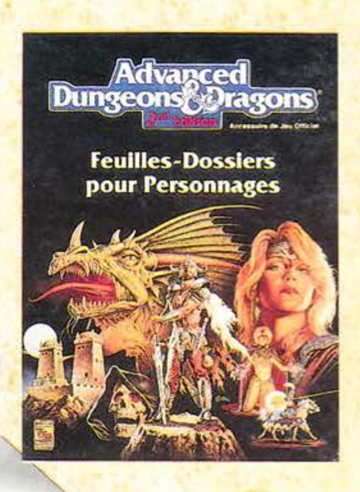


VF*









*EN VERSION FRANÇAISE